PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 25

ARGENTINA $4.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290

WINNING ELEVEN VS. FIFA ¿CUAL ES MEJOR?

FINAL FANTASY LA PELICULA

Te contamos todo acerca de la película de Final Fantasy, con unas fotos imperdibles!

FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX

Imágenes exclusivas de la próxima maravilla de SquareSoft

Sonic Adventure 2

¡Nuestro erizado amigo vuelve a las andadas!

Y como siempre, los previews y reviews de tus juegos favoritos:

DAYTONA USA 2001



LUNAR 2: ETERNAL BLUE



GUILTY GEAR X





ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00025

NUEVAS SECCIONES: NO COMMENTS, RETROGAMES Y RECYCLE BIN!

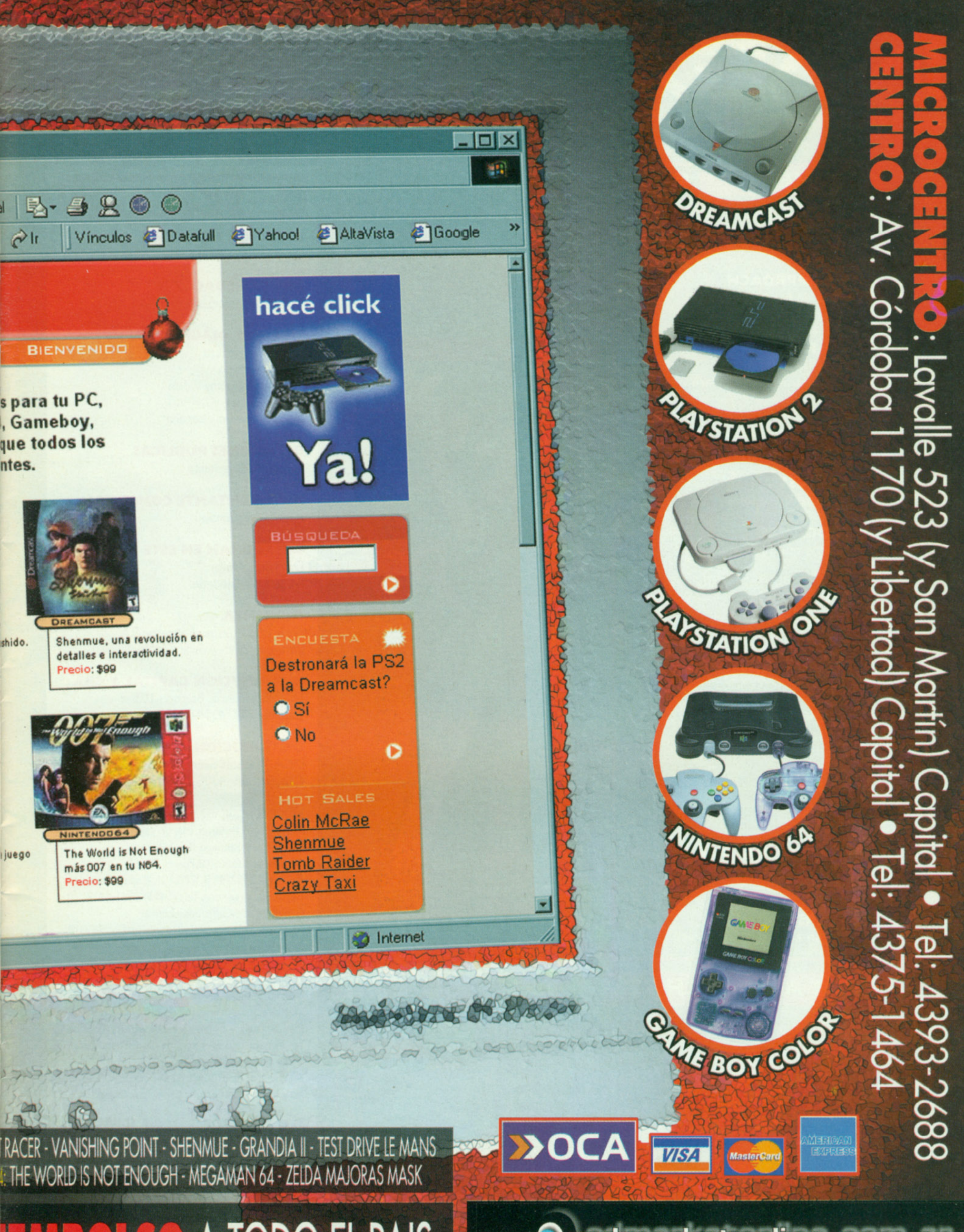
cdmarketonline.com.ar

SATISFACCION PARA IMPACIENTES



PLAYSTATION2: SSX - FIFA 2001 - KENGO: MASTER OF BUSHIDO - UNREAL TOURNAMENT • DREAMCAST: METROPOLIS STREE
GAME BOY COLOR: METAL GEAR SOLID - MARIO TENNIS - MEGAMAN XTREME - POKEMON GOLD Y SILVER • NINTENDO

VENTA ON-LINE CON TARJETA Y CONTRARE



MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
DREAMCAST
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION ONE
NINTENDO 64
GAME BOY COLOR
Vínculos
Datafull
Yahoo!
AltaVista
Google
BIENVENIDO
s para tu PC,
, Gameboy,
que todos los
ntes.
hacé click
Ya!
BÚSQUEDA
ENCUESTA
Destronará la PS2
a la Dreamcast?
Sí
No
HOT SALES
Colin McRae
Shenmue
Tomb Raider
Crazy Taxi
DREAMCAST
Shenmue, una revolución en
detalles e interactividad.
Precio: $99
NINTENDO64
The World is Not Enough
más 007 en tu N64.
Precio: $99
Internet
RACER - VANISHING POINT - SHENMUE - GRANDIA II - TEST DRIVE LE MANS
THE WORLD IS NOT ENOUGH - MEGAMAN 64 - ZELDA MAJORAS MASK
OCA
VISA
MasterCard
AMERICAN EXPRESS
EEMBOLSO A TODO EL PAIS
cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...

INDEX

INDICE ●●●● FEBRERO 2001

ESTE MES



Sonic Adventure 2

FIRST APPROACH / FINAL TEST

Los juegos analizados en este número fueron cedidos gentilmente por CD MARKET

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Santiago Bembihy Videla
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Durgan A. Nallar
Rodolfo A. Laborde

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla.
Editada por Editorial Power Play.
Paraguay 2452, 4° B, CP 1121, Capital Federal, República Argentina. Tel.: (5411) 4961-8424
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030.
ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Enero de 2001



SEGA nos presenta uno de los mejores RPG en Dreamcast

EDITORIAL

¡Bienvenidos todos a la Nueva Etapa de Next Level! Sí, queridos lectores, ustedes están vislumbrando el nacimiento del Próximo Nivel de Next Level... ¡Vaya ironía! ¿Verdad? Empezamos en enero cambiando el diseño y, se daba por supuesto, que no nos íbamos a dormir en los laureles. Por esa razón, este mes hemos decidido comenzar con todo. Reorganizamos el material de la revista para satisfaccer sus demandas, creamos secciones nuevas y tuvimos en cuenta muchísimos de los consejos que ustedes, nuestros lectores, nos hacían llegar mes a mes. Pero el cambio va a ser aún mayor en lo que resta del año, mucho mayor... pero no queremos adelantarles nada así los agarramos por sorpresa, je. Como podrán apreciar, tres son las columnas nuevas: No Comments, RetroGames y Recycle Bin. En No Comments, mes a mes, vamos a encender la mecha de la polémica con los temas más calientes del momento y, desde ya, esperamos que ustedes se prendan en los pequeños debates que, a través de esta sección, pretendemos generar. RetroGames, como su nombre lo indica, es una mirada nostálgica a los juegos que empezaron con todo, a los pilares de la industria, un humilde tributo de parte de Next Level a los orígenes de nuestra pasión. Por último, Recycle Bin se dedicará a pasarle la factura a todos esos juegos que ni regalados son baratos. Acá es donde nos distendemos y le damos con toda la artillería pesada a juegos tan malos que duelen. Claro, esta última estará amenizada con el característico sarcasmo que sólo nuestro amigo Santiago Videla ostenta. Los demás cambios los podrán encontrar fácilmente... si son un poquito avispados, claro.

Por otro lado, ya hemos seleccionado los ganadores del Concurso X-Technologies. Con sólo fijarse en Now Loading podrán saber si ustedes forman parte de los afortunados ganadores. ¿Otro concurso? ¡Claro que sí! Este mes seleccionamos los mejores juegos del año 2000. Nada más que con votar por tu juego preferido te podés ganar sensacionales premios. Así que en marzo, y con un poco de suerte, no solo tu videojuego predilecto puede resultar premiado, sino vos también. ¡Eso es lo que llamamos una Nueva Etapa! Pero eso no es todo, che. Parece como que este mes lo de Final Fantasy nos pegó muy fuerte. Y es por eso que, además de la exclusiva absoluta, fotos e info de Final Fantasy X en un Informe Especial imperdible, en Movie World, y de la mano de Martín "Carilindo" Varsano, Final Fantasy: The Spirits Within queda revelado. ¿Más Final Fantasy? Lo tenemos, lo tenemos... Pero eso ya en Next Level Extra y para los que se quedaron atascados en la novena parte de la saga. Sí, la guía estratégica de Final Fantasy IX, que podés encontrar en Next Level Extra, te revela todo lo que tenés que saber para ser el rey de la producción de Square. Ahhh, ¿querés más? ¡Te damos más, entonces! En The Hard Way te enseñamos para qué sirve eso de tener un mouse en una consola y te mostramos, como nadie, el Game Boy Advance y sus juegos.

Y más... First Approach, Final Test, Hands-On, True Lies, Cheaters Paradise y fotos a montones. Esperemos que lo disfruten y recuerden que siempre estamos abiertos a sus críticas si ellas nos sirven para superarnos. Desde ya, les agradecemos mucho por el enorme apoyo con el que durante todos estos meses nos han mantenido a flote. ¡Muchas gracias!

¡SON POR LO MENOS 5.000 LAS PS2 QUE SE VENDIERON FALLADAS EN INGLATERRA!

Sony está en serios problemas. Por apurarse a entregar en fecha las máquinas que había prometido, ni se fijó si andaban o no, y la "sorpresita" terminó siendo para los usuarios.

¿Qué harían ustedes si consiguen una PS2 para Navidad y cuando llega el momento de probarla, la consolita no funca? Bueno, algo similar le pasó a 5.000 personas en Inglaterra. El diario inglés The Sun hizo una breve nota sobre las miles de unidades de PlayStation 2 que llegaron de fábrica ya falladas. Si bien Sony prometió reparar las fallas, o bien hacer un cambio de máquinas en las siguientes 48 horas de ser avisado el inconveniente, no pudo cumplir con su promesa, según textuales palabras de este famoso periódico. Las fallas incluyen problemas de todo tipo en la bandeja del CD, apagones repentinos, lasers que no leen los discos y Dual Controls que no andan, entre otras tantas cosillas. En Navidad, Sony recibió en su línea de ayuda a los clientes alrededor de 2.000 quejas por los desperfectos, que para estas alturas ya son por lo menos 5.000. Días atrás, en un conocido programa de TV de ese país, se comentó que Sony aseguraba que dichos desperfectos se debían a que las PS2 habían sido hechas a las apuradas. Por otro lado, y contrariamente a todo lo que se dijo en el programa y lo publicado en el diario, un vocero de Sony negó que haya habido problemas mayores con respecto a este tema.
Lo que se dice, un lanzamiento problemático, ¿no?



AHORA TAMBIÉN HAY UN GAMESHARK2 PARA PS2

Y sí... era obvio que teniendo semejante aceptación en todo el mundo, tarde o temprano iba a salir algún periférico de la línea GameShark para la segunda consola de Sony.

La compañía InterAct anunció su nuevo GameShark2 para la Play2. Al igual que los demás de su tipo, este novedoso periférico puede ser utilizado para habilitar códigos y cheats de todo tipo, tales como armas ocultas, personajes y niveles. GameShark2 viene además con un CD con más de 2.000 códigos para los mejores títulos de PSX salidos hasta el día de la fecha. "El GameShark para PS2 acrecienta la popularidad de la línea y permite a los jugadores sacar el máximo provecho de sus juegos...", comentó John Hays, director de GameShark.com y productor de desarrollo de InterAct Accessories. Y agregó: "El disco para juegos de PSX mantiene en vigencia la compatibilidad entre ambas consolas, permitiendo a los usuarios sacarle el jugo a sus clásicos". En lo que a códigos de PS2 respecta, pueden ser bajados a su memory card usando la interface del recientemente anunciado DexPort PC. En los EE.UU., este aparatito -el GameShark2- dolerá 50 dólares menos un centavo. Pero seguro que cuanto más al sur venga, más caro se irá haciendo. ¿El precio exacto aquí en la Argentina? Por ahora ni siquiera nosotros lo sabemos con certeza.

EXTERMINATION, EL NUEVO SURVIVAL DE SONY

Extermination mezclará ciencia ficción con extremas dosis de horror sangriento. Otra promesa para la PS2.



La historia de Extermination toma lugar en un futuro no muy lejano. Cae el año 2005 y nada es muy diferente a lo que vivimos hoy día. Un equipo de investigación especial de élite debe investigar el corto de la comunicación en una de sus bases del polo sur. El grupo de élite se dispone a ir hacia allí pero, a mitad de camino, el avión explota por razones desconocidas y solo unos pocos agentes logran salvarse del "accidente". Los pocos que quedan con vida logran llegar sanos y salvos a la base, pero se dan cuenta que la cosa no hizo más que comenzar. Todo el lugar está lleno de criaturas y ya nadie queda con vida. Una de las características especiales del juego es lo que la gente de Sony dio a llamar "Regional Action System". Aparentemente, en diferentes instancias del juego se nos permitirán hacer acciones basadas en nuestro instinto... ¿Cómo funciona esto? Por ahora es un misterio... El juego estará listo en las tierras de oriente el día 8 de marzo y se espera que llegue a estas pampas pasado dos meses del mismo.

MARIO PARTY 3

La tercera Fiesta de Mario pinta ser de lo más entretenida. ¡Los varones llevan la bebida y las mujeres la comida!



Nuevamente, presentando a todos los famosos personajes de la popular gran N, la gran fiesta de Nintendo promete entregar tanta diversión como sus anteriores quermesses. Mario, Luigi, Donkey Kong, Yoshi, Wario y demás compartirán sanguchitos y tragos de gaseosas varias solo para nuestro placer lúdico. Con el mismo planteo que los anteriores, al estilo "Juego de la Vida", hasta cuatro jugadores podrán competir por ser el centro de la fiesta, jugando a más de 70 nuevos minigames, cada uno diferente del otro, pero todos divertidísimos. En adición, hay 10 nuevos mapas -tableros- para desarrollar nuestra todopoderosa carrera por ser el ganador. También hay un Dual Map Mode, que nos permitirá viajar entre tableros, que promete ser un agregado refrescante a la fórmula. En el Modo Battle Royal se han agregado 20 nuevos ítems y se prometen algunas sorpresitas más.

Para los que no puedan esperar para festejar su cumpleaños con Mario, les rogamos paciencia, no falta demasiado para que la versión yanqui del juego vea la luz. Desde ya les recomendamos que se mantengan atentos a este título porque con las versiones anteriores, los muchachos de la redacción pasamos muy gratos momentos en el mundo de los videojuegos.





SE ATRASA GRAN TURISMO 3 A-SPEC

El título de carreras más esperado de los últimos tiempos cambia su fecha de salida en Japón y, por ende, en todo el resto del mundo.

Sony Computer Entertainment anunció que GT3 A-Spec se pasó del 15 de febrero a algún momento del mes de abril en Japón y que los lanzamientos en los EE.UU. y en Europa también fueron cambiados de fecha. Según parece, mayo sería el mes en el que veríamos de una buena vez este esperado juego. Según Sony, el retraso se debe a que están intentando que el juego en cuestión tenga la más alta calidad posible a la hora de estar en las calles. Por último, pidió sus más sinceras disculpas a todos aquellos que apoyaron su proyecto hasta hoy y a los potenciales clientes, a los cuales les pidieron encarecidamente que tuvieran paciencia. Mientras la espera lo valga... ¡todo bien!



FECHAS DE SALIDAS

Febrero

PLAYSTATION

Fear Effect 2: Retro Helix - Eidos
F1 World Grand Prix 2000 - Eidos
DarkStone - Rockstar Games
Kasparov Chess - Interplay
NBA Hoopz - Midway
Vanishing Point - Acclaim
Triple Play 2002 - EA Sports
Digimon World 2 - Bandai
Goofy's Fun House - New Kid
Simpsons Wrestling - Fox
NCAA March Madness 2001 - EA Sports
Nicktoons Racing - Hasbro
Bugs Bunny & Taz Time Busters - Infogrames
Rayman 2 Back To School - Ubi Soft
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX - THQ
Time Crisis Project Titan - Namco
Scooby-Doo! - THQ
Martian Gothic - Take2
Digimon World 2 - Bandai

PLAYSTATION 2

Oni - Bungie
The Bouncer - Squaresoft
NBA Live 2001 - EA Sports
Clive Barker's Undying - Electronic Arts

DREAMCAST

Ducati World Racing Challenge - Acclaim
Half-Life - Berkeley
System Shock 2 - Vatical
Coaster Works - Infogrames
SWAT 3D - Berkeley
Soldier of Fortune - Raven
Armada II: Exodus - Metro 3D
Age of Empires II - Konami
Tetris: Online Edition - Crave
Q-Bert - Majesco

NINTENDO 64

Pokémon Stadium 2 - Nintendo
Paper Mario - Nintendo

GAME BOY COLOR

Kirby Tilt Tumble - Nintendo
Pokémon Puzzle - Challenge
Croc 2 - THQ
Metal Walker - Capcom

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

SEGUNDA SELECCION ANUAL

NEXT LEVEL

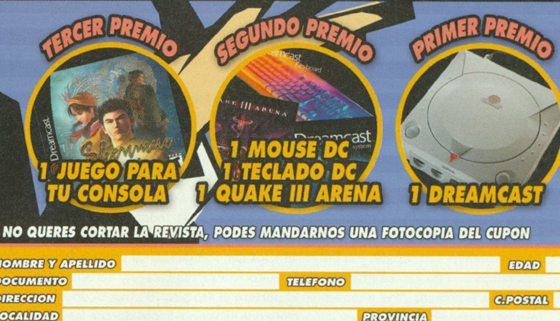
A LOS MEJORES JUEGOS DEL 2000

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL Y GANATE FABULOSOS PREMIOS

Nuevamente Next Level te da la oportunidad de premiar el juego que más te cautivó durante el año 2000. Votá ese fichín que te tuvo en vela noches enteras y con una sonrisa de oreja a oreja y accedé a la posibilidad de ganarte uno de los impresionantes premios que Next Level te tiene preparado.

Enviá el cupón, o fotocopia del mismo a Premios Next Level - Paraguay 2452 4° B (1121) Capital Federal, y agradecele a tu juego preferido por las horas de diversión que te proporcionó. Pero tené en cuenta que sólo cuentan los juegos que salieron en el 2000, ¿eh? ¡Ah! el e-mail es premiosnl@ciudad.com.ar





SI NO QUERES CORTAR LA REVISTA, PODES MANDARNOS UNA FOTOCOPIA DEL CUPON

NOMBRE Y APELLIDO ______ EDAD ______
DOCUMENTO ______ TELEFONO ______
DIRECCION ______ C.POSTAL ______
LOCALIDAD ______ PROVINCIA ______
¿Cómo conociste a NEXT LEVEL? ______

¿Cuáles son tus programas favoritos de radio? ______
Además de NEXT LEVEL, ¿qué otras revistas lees? ______
¿Cuáles son tus programas favoritos de TV? ______
¿Cuál es la sección que más te gusta? ______
A tu criterio, el mejor juego del 2000 es: ______
¿Qué consola (o consolas) tenés? ______

BUSCA LAS BASES EN LA SECCION "NOW LOADING"

SPACE HARRIERS

Muchas novedades les esperan a los nostálgicos del cuore. Una de ellas es Space Harriers para DC, que se viene con muchas sorpresas bajo del brazo.



Luego del atisbo de nostalgia que Yu Suzuki nos regaló en su Shenmue, permitiéndonos jugar a Space Harrier y Hang On, ahora intentará darle a nuestros recuerdos una capa de pintura de nueva generación. Así, luego de 16 años, los Space Harriers vuelven a la carga. Como podrán apreciar en la fotito que acompaña la nota, nada ha cambiado demasiado. Seguimos viendo al Harrier desde atrás y disparándole a todo lo que se mueve. Ahora podremos elegir con quién queremos reventar enemigos y lo podremos hacer eligiendo entre cuatro personajes, cada uno con sus habilidades especiales y armas. También han incluido un Star Shop, que servirá para comprar nuevas armas, cargar combustible, comprar vidas y muchos otros etcéteras. Estos ítems los compramos con la cantidad de puntos que hacemos descalabrando enemigos. Ahora, también podremos unirnos en batalla con otro amiguete e incluso le podremos pedir un préstamo, si es que andamos cortos de efectivo. También, en modo dos jugadores, si nos ponemos juntitos, juntitos, comenzaremos a recargar energía.

Más de 10 niveles de intensa acción, tan grandes como una pequeña provincia, nos esperan en este título al que ya no le falta demasiado para ver la luz.

GANADORES CONCURSO X-TECHNOLOGIES

Si tu nombre figura entre estos... ¡es que tenés premio, chabón!

Lucas E. Moscardi se ganó el primer premio del Concurso X-Technologies, por lo cual se hizo acreedor a un volante de auto, un Multitap, una Mini Gun, un volante de moto para PS2 y un control de PlayStation. ¡Felicitaciones, Lucas! El segundo premio es para Juan Matías Viecenz que, con solo doce años, ya puede pasar a retirar a la Editorial un volante de auto, un multitap, un volante de moto para PS2y un control de PlayStation. El tercer premio, que comprende un volante de auto y un control de PlayStation, es para... chan, chaannnn... Esteban Ferrari. ¡Bien por vos, Esteban! Gabriel Quintana ganó el cuarto premio de este sensacional concurso, el cual le servirá para manejar autitos en las veloces carreteras digitales... sí, es un volante de auto. Marcio Roman Bulla, de la ciudad de Córdoba, se hizo acreedor a dos controles de PlayStation y un Memory de 8 MB por obtener el quinto lugar. No te preocupes, Marcio, te los mandamos. Mauro Alberto Lescano, Diego Manuel Zanarre, Pedro Emanuel Lancinito y Marcelo D. Céspedes se ganaron, todos ellos, un control de PlayStation y un Memory de 8 MB... ¡Felicitaciones a todos los ganadores! Nos comunicaremos con ustedes a la brevedad y, los que son de Capital y alrededores, deberán pasar a buscar los premios por la editorial. Agarren Paraguay derecho hasta que se lea el número 2452 y toquen en el portero el 4to piso "B". Traigan documentos y caramelos. ¡Ah! Es muy importante que se vengan lindos porque les vamos a sacar fotitos y las vamos a publicar. Tienen tiempo hasta el 20 de febrero y si no... ¡LOLA!

Le queremos agradecer sinceramente a X-Technologies por aportar los premios que se llevan nuestros suertudos lectores... ¡Un aplauso para ellos!

SE SUSPENDIÓ GROUND CONTROL

Uno de los RTS de PC más copados de los últimos tiempos, esta vez con miras a la PS2, fue suspendido

Una de las empresas más grossas de información de los EE.UU. dio a conocer hace muy poco que la versión de Ground Control para Play 2 tuvo un parate. Sierra no comentó nada ni dio explicación alguna sobre las razones de esta suspensión. ¿Qué pasará en el futuro con Ground Control? Nadie lo sabe... Veremos qué sucede en los próximos días con respecto a este tema.

LO MEJOR Y LO PEOR

Este mes, la dichosa Xbox sigue siendo el centro de atención de todo el mundo. Especialmente porque, por fin, la misteriosa maquinita fue presentada al público, junto con sus características definitivas y algunos de sus accesorios.
Aunque todavía son pocos los títulos que se confirmaron para el día de su lanzamiento, el panorama empieza a verse cada vez más alentador para Microsoft que, ante los metidas de pata que Sony se estuvo mandando en estos últimos tiempos, ha ganado bastante terreno... ¿Cómo terminará todo esto? Bueno, ya sólo faltan algunos meses para que empecemos a averiguarlo.

Otra cosa a destacar este mes es el estupendo laburo que Sega se mandó con Grandia II, creando una de los mejores RPG de los últimos tiempos, comparable incluso a las mejores producciones de Square en esta categoría. Verdaderamente imperdible para cualquier fanático del género.

Que a Sega le estén yendo las cosas tan mal, después de las horas y horas de diversión que nos proporcionó y nos proporciona. No solo el Presidente de la compañía renunció, la piratería los asola y las cuentas no le cierran sino que además se está hablando de que, probablemente, la empresa no fabricará más máquinas y solo continuaría en este mundo digital de entretenimiento desarrollando juegos para consolas que no les pertencen... ¡Ánimo, muchachos!

Este mes también está en boca de todos lo que sucedió en Europa con la entrega de miles de PlayStation 2 que salieron defectuosas de fábrica. Y todo por haber sido hechas en tiempo récord y a las apuradas. A este paso, lo único que van a lograr es debilitarse frente a la competencia a que tendrán que hacer frente dentro de no mucho tiempo. Esto puede perjudicarlos más de lo que se imaginan.

PRIMERAS IMÁGENES OFICIALES E INFO DE LA XBOX, LA CONSOLA DE MICROSOFT

La nueva máquina de Microsoft tiene una pinta bárbara. Y el listado de títulos que viene en camino para esta consola pinta mejor aún. ¿Estamos presenciando el nacimiento de la nueva reina de las consolas?





Al fin, Microsoft presentó en sociedad su tan mentada consola y, junto con ella, dio a la prensa fotos bien piolas, mostrando al detalle las virtudes de su nueva maquinola, una fuerte postulante a ser la líder del mercado. Durante el Consumer Electronics Show en las Vegas, Bill Gates presentó la famosa Xbox, su nueva máquina de generar dinero. Como podrán apreciar en las fotos (que de hecho son las primeras imágenes oficiales de la compañía) la Xbox consta de un orbe verde y una enorme X negra que ocupa casi la totalidad del panel superior de esta potente maquinita, mientras que en la parte de atrás tiene un puerto para red del tipo Ethernet, video digital y otros para la corriente eléctrica. Al frente de la consola están las cuatro entradas para los respectivos controles y la bandeja de entrada/salida de los CDs. Lo que se dice, una verdadera joyita.

Dentro de esta pequeña maravilla nos esperan un CPU Intel Pentium III de 733MHz y un procesador gráfico Nvidia NV20 de 250MHz. Agréguese a todo esto 64MB de RAM, disco rígido de 8 Gb, 256 canales de audio, 64 canales de audio 3D, resolución máxima de 1920x1080 y soporte para MIDI, DLS y HDTV. Se aseguró también que la Xbox puede presentar en pantalla hasta 125 millones de polígonos por segundo y que ya no habrá más cambios con respecto a su hardware.

Señoras y señores, aquí tienen al fin a una nueva candidata al podio de las consolas hogareñas. En Datafull.com tienen más imágenes de esta belleza esperándolos.



MALICE EXCLUSIVA DE XBOX

Una niña llamada Malice, un nombre más que descriptivo para la pequeña, accidentalmente libera un demonio megapoderoso que desea la destrucción de todo lo conocido y por conocer. En realidad, este demonio resulta ser la mitad oscura de Malice... y bueno, la pobre metió la pata así que no le va a quedar otra que arreglarla. Para ello deberá pasar por 25 niveles en los cuales tendrá que juntar la magia suficiente como para evolucionar en un dios y poder hacerle frente a este poderosísimo demonio. Algunas de las armas que podremos empuñar en el transcurso del juego serán el Clockwork Hammer, el Mace of Clubs y el temible Quantum Tuning Fork, todas armas con diseños únicos y poderes destructivos sin precedentes.

Ya se ha confirmado que este juego será solo para Xbox y que Malice no pondrá su rostro para ninguna otra consola. Y Bill siiiigue monopolizando... sin duda la está haciendo muy bien el muchacho.

¿DEAD OR ALIVE 3 EN LA XBOX?



Con nenas tan fuertes como las de Dead or Alive y las bondades gráficas de la Caja X, el resultado podría ser simplemente explosivo. Según un representante de Tecmo, las posibilidades de un Dead or Alive para Xbox serían de un 50%. Eso es lo que se dijo un año atrás, más o menos. La cuestión es que recién nos enteramos -¡ah! uno tiene sus contactos- que Tecmo pidió a Microsoft un kit de desarrollo para un nuevo DOA (Dead or Alive). Lo que no nos queda muy en claro es si se viene una nueva versión del fantástico DOA2 Hardcore o si estamos ante la esperadísima tercera parte de la serie más caliente del momento.

Ojalá se haga realidad esta última. Seguramente tendremos muchos más datos sobre este tema cuando nos vayamos al E3 y al Tokio Game Show de este año, que son dos de las exposiciones de videojuegos más importantes del mundo. Si les interesa seguir el desenlace de los acontecimientos, chequeen regularmente Datafull.com, que ahí les batimos la posta.

TODO LO QUE SOÑAS ESTA EN UN LUGAR



ACOYTE 16 - LOCAL 8 - BUENOS AIRES
TELEFONOS: 4902-3393 / 4904-0371

EMAIL: ecco@arnet.com.ar

SEGA SE ENOJÓ

Muchos medios, con tal de tener la noticia antes que nadie, desparramaron por la red de redes el rumor de que Nintendo compraría Sega, noticia que publicó The New York Times unas semanas atrás. Sega se enojó y exigió que los medios se retractaran.

Alegando que este rumor ha dañado severamente la imagen corporativa de Sega, en un muy mal momento, y que debido a esto sus ganancias podrían disminuir, Sega exigió por parte de The New York Times una disculpa por la falacia cometida.

En la página oficial japonesa de la multinacional Sega, se deja leer una carta escrita por Sunichi Nakamura, vice presidente de la compañía, sobre el rumor que circuló por todos lados y que comenzó en las oficinas de The New York Times, acerca de la posible compra de Sega por parte de la gran N. Sega dice que la noticia fue un balde de agua fría, más considerando la situación en la que se encuentra, afectando la imagen de ambas compañías por igual. A continuación, les traducimos la carta que Nakamura publicó en su página y mandó a la redacción de The New York Times:

"A pesar de que Sega siempre tuvo una cobertura objetiva por parte de The New York Times, queremos expresar nuestra preocupación sobre la falacia que apareció el día 27/12/00, que habla sobre la compra de Sega por parte de Nintendo. Este alegado no solo causa que el canje de acciones corporativas de Sega se suspenda temporariamente -afectando sustancialmente los precios de las acciones de Nintendo y Sega-, sino que además confunde innecesariamente a los accionistas, compañías afiliadas, socios y usuarios de ambas compañías. También daña severamente la imagen corporativa de Sega en el precario momento que está pasando la industria de los videojuegos.

A pesar de que altos ejecutivos de Sega y Nintendo negaron terminantemente dicho rumor, The New York Times publicó otro artículo con similar contenido el 29/12/00. Una publicación tan repetitiva y arbitraria hace daño y crea una inaceptable obstrucción a nuestro negocio, no podemos hacer la "vista gorda" al asunto.

Creemos que The New York Times tiene una organización de noticias que es profundamente responsable por esta desinformación.

Sega Corporation exije a The New York Times que, inmediatamente, publique una notificación y una disculpa por la falacia cometida en la misma escala de importancia y maneras que el artículo inicial. Esperamos que The New York Times cumpla nuestro pedido en la honorable tradición de proveer una fuente de información respetable tomando los medios apropiados para la reparación del asunto."

Pobre Sonic... sus papás no paran de recibir complicaciones.

CONKER'S BAD FUR DAY

Aparentemente, Conker era una ardillita muy "cute" y amable... a tal punto que nadie hubiese imaginado lo que una noche de mal sueño iba a causar en su delicado sistema nervioso.

En un comienzo, Conker estaba pensado para atraer más que nada a la platea pequeña. Una ardillita muy linda y simpática que a los saltitos debía cruzar bosques encantados y castillos tenebrosos. Pero la gente de Rare ya se había cansado de tantas estupideces y decidió darle una nueva personalidad, muy esquizoide y psicópata, a la ahora no tan indefensa ardilla. Conker no hace asco al momento de aplastar cráneos, decir malas palabras, combatir demonios que escupen fuego por sus traseros y conquistar a poderosas señoritas con grandes atributos, sin contar con el humor negro y escatológico que caracteriza al juego.

Luego de infinitos atrasos, y otros tantos cambios de planteos, al final se ha confirmado la fecha EXACTA en la que este juego hará su aparición: el 5 de marzo. Usuarios de Nintendo 64 y amantes obscenos del gore y de las plataformas escatológicas, vayan ahorrando platita porque este juego hará historia. No solo se cree que va a ser uno de los mejores títulos de Nintendo 64, sino también un importante cambio histórico en el perfil de Nintendo. ¡Tomá pa' vos!



LLEGA A USA LA DREAMCAST ANTI PIRATERÍA

En un desesperado intento por salvaguardar sus intereses, Sega llegó a los EE.UU. con un nuevo modelo de Dreamcast.



Sega anunció muy poco tiempo atrás su nuevo plan para combatir el flagelo de la piratería. Notando que sus juegos eran pasados de GD ROMs a CDs, la compañía se preocupó por lanzar al mercado un nuevo modelo de su última consola, que lee solamente los GD ROMs producidos en exclusiva por Sega y los CDs de música. Según voceros de la afamada firma ponja, estos modelos ya están entrando en los EE.UU., aunque para evitar algún posible truquito por parte de los piratas, Sega evitó hacer comentarios sobre cómo funcionaría su nueva maquinita. Es lógico. Con las pérdidas que tienen...

PRIMEROS DATOS DEL JUEGO "THE THING", DE JOHN CARPENTER

Será un nuevo survival horror para las consolas de última generación, que retomará la acción justo desde el final del clásico de 1982.

Pocas veces sentimos tanto miedo y desesperación como cuando vimos "The Thing", esa película de 1982, protagonizada por Kurt Russell, en la que un bicho de otro planeta -con forma de perro- llegaba a una base yanqui en el Ártico. De ahí en más es todo gritos, muertes, mucha pero mucha sangre y monstruos realmente repugnantes que iban de un lado a otro en busca de víctimas. Los personajes, la ambientación, la truculenta historia, todo daba para un juego de este género, que tantos adeptos juntó estos últimos años. Incluso hay montones de sites con historias sobre lo que pasó luego del final abierto de la película. Según los ingleses de Computer Artworks, The Thing será una mezcla de survival horror y acción. Los desarrolladores esperan crear un mundo de ciencia ficción creíble, con vastos espacios en 3D para explorar y personajes con una IA innovadora. El título en cuestión estará disponible tanto para PS2, Xbox, Nintendo Gamecube (esperemos que no sea todo en su clásica onda "cute") e incluso Game Boy Advance. Con fecha de salida en algún momento del primer cuarto de 2002, el juego será distribuído por Konami. "Si alguna vez hubo una franquicia con el potencial para un juego fantástico, es ésta sin duda", comentó exhaltado William Latham, director creativo de Computer Artworks. Y aseguró: "Córranse, Aliens, háganse a un lado Predators, llega The Thing y es mucho más cruel, inteligente y terrorífica que cualquier otro oponente".
Ya no podemos aguantarnos las ganas de ponernos a quemar todo a nuestro alrededor.

BASES DEL CONCURSO

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 24/02/01 y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de marzo de NEXT LEVEL. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar de dónde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de marzo de NEXT LEVEL. 5) Los ganadores ceden a NEXT LEVEL el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) NEXT LEVEL podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) NEXT LEVEL no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) NEXT LEVEL no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 11) NEXT LEVEL puede modificar sin previo aviso las fechas comienzo y finalización. 12) NEXT LEVEL podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte NEXT LEVEL sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.



Techno Mage

Desarrollado / distribuido por: Sunflowers
Género: RPG Fecha de Salida: Segundo semestre de 2001
Información en Internet: www.technomage.de



Por Maximiliano Ferzzola

En tiempos ancestrales, en Gothos, tierra donde se suceden los acontecimientos de Techno Mage, hordas de demonios atacaban las poblaciones y asolaban a los pobres campesinos con sus terribles torturas. En un desesperado intento por recobrar el control sobre sus vidas, los ciudadanos de Gothos pudieron repeler la horda demoníaca. El país se dividió en dos partes, por un lado estaban los Dreamers y por el otro los Steamers. Ambos poblados se mantenían en paz, pero había leyes que prohibían las uniones románticas entre los ciudadanos de ambos poblados, las razas jamás deberían mezclarse. Nuestro protagonista, Melvin, es el resultado de una de esas uniones prohibidas. Un día, se desata sobre Gothos una plaga de terribles demonios y Melvin es sospechoso de haber abierto las puertas de la otra dimensión, simplemente por una cuestión racial. Y aquí comienza nuestra aventura... Melvin deberá limpiar su buen nombre y averiguar quién es el responsable de haber abierto las puertas a los demonios. En el transcurso del juego se nos unirá Talis, una pequeña que compartirá la misma suerte que Melvin en cuanto a linaje.

Un híbrido entre acción y RPG

Techno Mage, será uno de esos productos que comparten elementos de diferentes géneros. Por un lado, el personaje evolucionará como en un juego de rol, ganando puntos de experiencia. Pero, a diferencia de la mayoría de los RPG que estamos viendo hoy en día, las batallas no serán por turnos, sino en tiempo real y orientadas a la acción. Sunflower, conocida más que nada en el mundo de la PC por sus juegos de estrategia, es la encargada de desarrollar el producto que, dicho sea de paso, en Alemania ya está siendo distribuido... pero en alemán, por supuesto. Y acá a nadie le gusta jugar juegos en alemán.

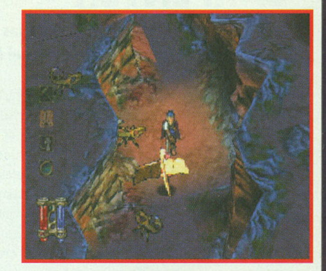
Aparentemente, Techno Mage estará dividido por etapas y diferentes mundos, ocho en total, cada uno diferente, con enemigos diferentes, leyes diferentes y jefes finales diferentes. Por esto, podría decirse que, Techno Mage comparte en gran medida, y a pesar de ser un RPG, la estructura de un arcade.

Muchos desafíos deberá enfrentar nuestro amiguete Melvin a la hora de sortear los peligros mayúsculos de Gothos, habrá muchas peleas pero también el elemento cerebral se hará presente. Melvin deberá ejercitar sus neuronas tratando de solucionar gran variedad de puzzles, pasando pruebas de importancia vital para la aventura y resolviendo conflictos entre pueblos. Como en todo RPG que se precie, Techno Mage presentará una importante cantidad de mini games para amenizar y refrescar la fórmula. Uno de ellos será una carrera de insectos contra hadas motoqueras y con un carácter bastante especial.



¿Qué tiene?

En el amplio territorio que se despliega en los ocho diferentes mundos, podremos interactuar con un total de 50 PNJ -que no son tantos...-, habrá otros 50 enemigos contra los que batallar y más de 50 niveles que explorar -¡jueguen el 50 a la quiniela!-. Ocho diferentes Gordas custodiarán el paso entre mundo y mundo y cada una contará con una personalidad típica del lugar que habite. Los personajes podrán usar diferentes ítems, bombas, ganchos y otras cosillas. Bah, para hacerla más simple... imagínense un Alundra en el mundo de Gothos y se estarán aproximando a la idea que Sunflowers tiene para Techno Mage. El juego ahora está en etapa de traducción y podremos esperarlo para mitad de 2001.











Pokémon Stadium Gold/Silver

Desarrollado/ Distribuido por: Nintendo Japón/ Nintendo Usa
Género: Estrategia Fecha de Salida: 26 de Marzo
Información en Internet: www.Nintendo.com

Por Maximiliano Ferzzola

Los monstruos de bolsillo vuelven a la 64 bits de Nintendo con un estadio nuevo y remodelado. Pokémon Stadium Gold/Silver se viene con todo, muchos más modos de juego, variados mini games, con la posibilidad de importar los Pokémon que hayamos entrenado en todas las versiones de Game Boy Color, incluidas la Gold, Silver y el futuro Crystal -el paquete va a traer Game Boy Tranfer para que esta operación sea posible-, una especie de multiplayer y muchas sorpresas más. En esta nueva versión de Stadium vamos a encontrar 250 Pokémon, entre los que se encuentran los tipos Dark, Steel y Babies pero además van a estar divididos por sexo. Entre ambos sexos vamos a poder distinguir amplias diferencias que lograrán que las estrategias a seguir varíen dependiendo del sexo de nuestra criatura.

Las batallas no van a variar demasiado con respecto a la versión anterior y las estrategias seguirán siendo relativamente las mismas, aunque ahora las batallitas entre bichitos van a tirar a ser algo más difíciles que en la versión anterior . Ya que Nintendo supone que tendremos unos cuantos Pokémon entrenados a full por las versiones de Game Boy. Pero... ¡a no desesperar Poke Lovers! En caso de que no tengas una parva de bichitos entrenados, el juego viene con algunos que podremos "alquilar".

Mini Games a lo Pokémon

Doce mini games lograrán que el valor de rejugabilidad del título sea supremo y lo conviertan en algo así como un Pokémon Party -en alusión a Mario Party-, ya que la mayoría podrán ser disfrutados por muchos jugadores a la vez. ¡Andá llamando a tus amigos, viejo! Uno de los jueguitos, por ejemplo, que se llamará Psyduck´s Quiz Show testeará nuestros conocimientos en mitología Pokémon haciéndonos preguntas que solo los verdaderos fans de la serie sabrán contestar. ¡Acá los quiero ver! En otro de los mini games tendremos que usar a nuestros Pokémon para cortar troncos más rápido que los otros. Si todo esto no los convence, este Pokémon Stadium traerá un modo llamado Pokémon University que tendrá libros con pilas y pilas de sabiduría Pokémon. Todo lo que un buen entrenador debería saber, está en la Universidad Pokémon. En esa misma biblioteca te podés enterar de los nuevos ataques de los Pokémon de acero, que se te vienen a lo Terminator 1000 ¿te acordás?



Nintendo se puso las re pilas para que el paquete les quedara lo más completito y taquillero posible. Muchas opciones, muchos mini games, Pokémon nuevos, unos gráficos levemente mejorados con respecto al anterior y una música de aquellas. El juego tiene fecha de salida estipulada para el 26 de marzo y todos los pokemaníacos de la redacción ya están entrenando a todos sus bichos desde sus respectivos Game Boy Color para ser los más grossos del torneo que se va a librar en las calurosas tardes de Next Level.







Sonic Adventure 2

Desarrollado / distribuido por: Sonic Team USA / Sega
Género: Plataformas Fecha de Salida: Invierno-Primavera de 2001
Información en Internet: www.sonicteam.com

Por Rodolfo "Knuckles" Laborde

Todas las miradas apuntan a la mascota azul de Sega. Y no es para menos. Sonic Adventure 2, que está siendo desarrollado en los EE.UU. mientras escribo estas líneas, tiene mucho que demostrar. Debe hacer entender al mundo entero que la Dreamcast, a pesar de estar en desventaja con las demás consolas de última generación, tiene mucho por ofrecer a los jugadores, y que aún no fue exigida al límite de sus posibilidades. Recordemos también que en este 2001 se cumplen 10 años de la franquicia del veloz bichito azul, con nada menos que 86 títulos en su haber ¡Fiuu!. Además, este año volverá a hacer su entrada triunfal Metroid (Nintendo) y Crash Bandicoot (Sony), dos títulos que serán competencia directa de Sonic. De hecho, Crash y Sonic se tiran palos el uno al otro desde hace ya un buen tiempo. Sí, sin duda alguna Sonic tiene por delante una verdadera prueba de fuego, y el equipo responsable del caballito de batalla de Sega, Sonic Team USA, está más que deseoso de que llegue el gran momento.



Una segunda parte muy mejorada

Las texturas, los gráficos y los exquisitos detalles que aparecerán a lo largo y a lo ancho de esta secuela va a dejar por el piso a los de su antecesor, cosa nada despreciable por cierto. Y si tenemos en cuenta que Sonic Adventures fue uno de los juegos más vendidos en la historia de Dreamcast (alrededor de 2 millones de copias en todo el mundo) podríamos dárnosla de adivinos y augurar que esta segunda parte tendrá mucha más aceptación entre los fans.

Según Sonic Team USA, serán por lo menos cinco los personajes jugables, todos ellos salidos de juegos previos de Sonic. Knuckles ya fue confirmado, mientras que -sorpresivamente- el Dr. Robotnik es un posible candidato a formar parte de este equipo. Esta vez el papel de malo estará, según parece, a cargo de un Sonic negro y de ojos rojos ¡Cool!.

Si me preguntaran con qué palabra definiría a los escenarios de Sonic Adventure 2, diría que la palabra posta es VARIEDAD. Junglas, las calles de San Francisco, escenarios en el fondo del mar y muchos cientos de metros sobre el nivel del piso serán solo algunas de las locaciones que tendremos el agrado de visitar, a la vez que recogemos los famosos anillos. Sonic Team también agregará a su inventario unos nuevos zapatos y hasta un skate, que le permitirán hacer nuevas cabriolas a nuestro amiguito de sonrisa burlona.





Mini Games a la orden del día

La idea de Team Sonic USA fue, desde un principio, mejorar y agregar cosas. Nunca quitar. Es por eso que en esta segunda parte tendremos los famosos mini games en nuestro VMU. Y todo indica que al menos uno de estos jueguitos de bolsillo será algo así como el ya pasado de moda Tamagotchi, solo que en esta oportunidad tendremos que cuidar a los Chao, esos simpáticos bichitos celestes que también estaban en el Sonic Adventure original. Las criaturitas estas se enfermarán si no las cuidamos como corresponde, por lo que habrá que prestarles mucha atención y curarlas en caso de ser necesario, comunicándonos con ellas mediante un sistema bastante rudimentario. Y pueden esperarse un par de premios de lo más interesantes, que posteriormente los ayudarán en la aventura de Sonic contra su nuevo némesis.

En fin, Sonic tiene tiempos muy difíciles por delante, pero parece estar más que preparado para enfrentarlos. Y la competencia, sea cual fuere, tendrá que ponerse las pilas con todo si pretende bajar del podio a la bala azul. Y eso no será nada fácil.







Bloody Roar 3

Desarrollado / distribuido por: Hudson/ Namco
Género: Arcade de Peleas Fecha de Salida: Julio de 2001
Información en Internet: www.bloody-roar.com

Por Maximiliano Ferzzola

Hagamos un poco de memoria y rememoremos el primer Bloody Roar para la PSX. ¡Yeah, ese sí que era un buen juego de pelea! Completamente en 3D y con una acción de aquellas. Como bien han de recordar, nuestros muchachos y muchachas luchadores se podían convertir en animales cuando su cargador de "Rabia" llegaba al máximo y así sus ataques eran más poderosos, sus combos mucho más mortales y sus movimientos más rápidos. La segunda parte, también en Play, siguió los pasos de su predecesor de una manera adecuada y ahora le toca el turno a la PlayStation 2 para mostrarnos a ver qué puede hacer por la saga.



Rugido Sangriento X 3

No son muchos los cambios que se registran en esta versión de PlayStation 2. Y, hasta donde sabemos, las mejoras gráficas serán una de las diferencias más significativas. Como no podía ser de otra manera, la tercera parte de Bloody Roar nos traerá una de esas bandas de sonido tan furiosas que los fans de la saga adoran. Esta vez, mucho más heavys y frenéticas. También han sido arreglados unos detalles menores de jugabilidad y se ha aumentado de manera considerable la rapidez total de la acción. Algunos nuevos movimientos se han agregado para completar la cosa. Por ejemplo, ahora podremos hacer más combos aéreos, ésta era una de las cosas que en las primeras partes no nos terminaban de cerrar. Otro de los movimientos especiales será el "Limit Escape" que, de alguna manera, nos permitirá escaparnos de los ataques enemigos sin demasiado esfuerzo.

Los Beast Drive Combos prometen ser demoledoramente poderosos y cuidadito de aquel que se cruce en vuestro camino cuando la Bestia está rabiosa.

Las peleas se sucederán, como siempre, en cuadriláteros cerrados, muy similares a Dead or Alive 2, los cuales serán completamente destrozables por nuestras abatidas.





¿Tiene historia?

¡Claro que la tiene, chico! ¿Cuándo has visto un juego de peleas sin historia? ¿eh? ¿¡EH!? ¿Cuántas...? Oka, la mayoría de los juegos de pelea carecen de una historia coherente entre pelea y pelea. Pero, afortunadamente, parece que Bloody Roar 3 es la excepción del caso. Las Megas Corporaciones, Tyron y Battlefront han caído. Todos aquellos que tienen el poder de transformarse son aceptados por la sociedad y han formado organizaciones de ayuda mutua. Algo así como "Alcohólicos Anónimos" pero para gente con el poder de transformarse en tortugas, lobos, conejos, etc. Pero una nueva amenaza se cierne sobre nuestros animalescos amigos. De alguna manera, alguien posee el poder de controlar las bestias de los otros y logra que se arme un lío bárbaro en la ciudad. Nuestra labor es eliminar a los osados metamorfos para llegar al culpable de todo esto y así acabar con su maldito plan. Los personajes que se harán presentes en esta nueva entrega de Bloody Roar serán los siguientes: Yugo (Lobo), Alice (Conejo), Uriko (Gato), Gado (León), Marvel (Leopardo), Busuzima (Camaleón), Stun (Insecto), Jenny (Murciélago) y Shen Long (Tigre).



Bueno, eso es todo lo que sabemos por ahora. Sabemos que hay fans de la saga ahí afuera esperando la salida de este jueguito. Como que falta bastante... la versión ponja va a estar disponible en abril a más tardar. La yanqui podría demorarse un poco más, quizás hasta julio... pero no hay nada confirmado.



PS2

Run Like Hell

Desarrollado / distribuido por: Digital Mayhem / Interplay
Género: Survival Horror Fecha de Salida: Mediados de Abril de 2001
Información en Internet: No disponible

Por Maximiliano Ferzzola



Y bueno... aquí vamos de vuelta. Desde que Resident Evil se dejó ver en la Play, un nuevo género fue creado. Poco a poco el Survival Horror se fue estableciendo en el gusto del consolero y hoy el mercado se encuentra saturado de bichos feos con sed de sangre. Muy pocos fueron los que lograron hacer trastabillar al título de Capcom. Uno de ellos fue Silent Hill, que, a propósito, este clásico de Konami constituye una de las pocas excusas para hacerse con la PS2. Pero parece ser que un nuevo titán, con un perfil tirando a bajo, se está erigiendo desde el centro de la tierra y podrá constituir una fuerte competencia para Capcom y Konami. Eso o uno de esos fiascos a los que nos tiene acostumbrados la PS2.

Run Like Hell, baby...

Solo una palabra... John Carpenter. Sí, aunque cueste creerlo, al parecer este veterano de la industria del cine de Terror sangriento y machacoso estará poniendo las cámaras en el juego. Aunque todavía esto no está confirmado, son muy fuertes los rumores que indican que ya estaría en la labor. Esperemos que no se mande el mismo moco que Sam Raimi con Evil Dead.

En Run Like Hell, tomaremos el papel de Nick Conner quien, luego de una misión de rutina, regresa a su base hogar y descubre que ha sido invadida por alienígenas. La mayoría de la tripulación está pintando con su sangre las paredes y, los que no, están en un estado total de pánico. Y, como plato fuerte, los aliens, después de destrozar todo, comer cerebros, machacar cráneos... ¡Raptaron a la esposa de Conner! Poco creíble, por cierto, pero será una motivación más para que nuestro protagonista no huya más de lo que debe.



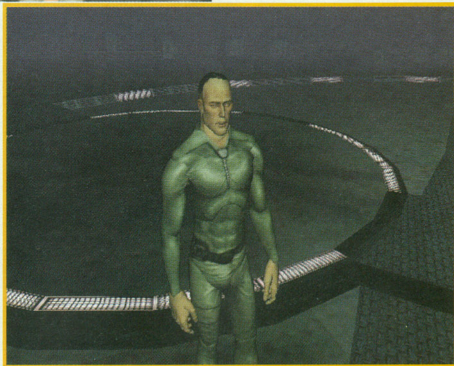
Looks like hell to me!

Más allá de que la historia no sea todo lo que uno pueda esperar de un Survival, aunque pueda cambiar o profundizarse, el mayor atractivo del género son las atmósferas que nos rodean y la tensión que éstas crean en nuestro sistema nervioso. Por las fotos que podrán disfrutar aquí, verán que la gente de Digital Mayhem se puso las pilas de verdad y ellos mismos aseguran que las criaturas que nos ataquen no serán tan torpes como un zombie y que, indefectiblemente tendremos que correr como el infierno cuando nos topemos con una de ellas. Pasa que estos bichos, además de ser muy fieros, están más organizados de lo que pensamos. Algunos harán de Scouts, recorriendo toda la nave para encontrarnos y dar la llamada de alerta a los guerreros. Otros podrán corroer el metal y nos atacarán por sorpresa desde los techos superiores. Algunas otras usarán las manos descalabradas de los marines muertos para acceder, por las huellas digitales, a los sistemas de computación y hacérnosla más difícil. Y, ésta es la mejor: hay criaturas que le sacan la cabeza a los humanos y se las ponen para tratar de engañarnos en la oscuridad... y partirnos al medio. Los aliens podrán seguirte por toda la nave si es necesario, abriendo las puertas que vos cierres y destrozando las que no puedan forzarse.

Definitivamente, éste no va a ser un juego recomendado para la pequeña audiencia. Digital Mayhem asegura que realmente no es muy conveniente enfrentarnos a estos bichos sin poderosas armas de destrucción y ni pensemos en mirarlos si vienen en grupo. De ahí, mis amigos, el nombre del juego: Run Like Hell...

¡Ajá! ¿A que les gustó? Ciertamente a mí sí... Vamos a ver si Run Like Hell cumple nuestras expectativas cuando salga a mitad de abril de 2001. Ya falta poquito...








Commandos 2

Desarrollado / distribuido por: Pyro Studios / Eidos
Género: Estrategia en tiempo real Fecha de Salida: Algún momento de 2001
Información en Internet: www.eidos.com

Por Santiago Videla

En su momento, Commandos: Behind Enemy Lines fue toda una revelación dentro de un género muy competitivo, que asombró a muchos con una serie de ideas muy bien llevadas a cabo.

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, este juego nos ponía al mando de un grupo especial integrado por seis comandos, cada uno con sus propias habilidades, a quienes se les encomendarían las más peligrosas misiones detrás de las líneas alemanas.

Tal fue el éxito de esta producción española, que algunos meses después apareció una expansión oficial, que nos llevó una vez más al frente, con nuevas y más complicadas misiones, pero con la impresionante calidad del original.

Después del gran éxito logrado por la versión original y su expansión, era lógico que tarde o temprano una segunda parte tendría que aparecer. Y, en poco tiempo más, esta segunda parte será una realidad que hará su debut en consolas casi en simultáneo con el lanzamiento de su versión para PC.

Voluntarios... ¡un paso al frente!

Una de las claves del gran éxito de Commandos era su dinámica, muy diferente a la de los tradicionales juegos de estrategia en tiempo real, ya que en lugar de tener que dedicarnos al trabajo de buscar recursos, construir bases y todo lo demás, sólo contábamos con nuestro grupito de soldados y sus tan peculiares talentos.

Commandos 2 promete mantener intactos todos los elementos que tanto alucinaron al público de todo el mundo y, junto con algunas importantes mejoras, va camino a repetir, y tal vez superar, el éxito de su antecesor.

Al igual que antes, la estructura de las misiones será algo así como un gigantesco puzzle, que deberemos resolver valiéndonos de las habilidades de cada uno de los integrantes de nuestro equipo, que por cierto no serán pocas.

Desde el especialista en demoliciones, pasando por el técnico, el marine, el espía, el boina verde, el francotirador hasta una bella señorita que oculta más de una sorpresa, las funciones específicas de cada miembro del equipo son vitales para superar cada situación.

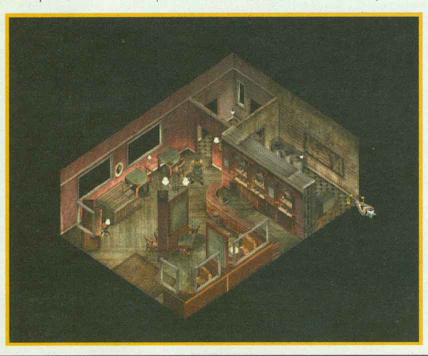


A diferencia del juego anterior, en el que los personajes estaban limitados a usar únicamente sus propias habilidades (cosa que se mejoró en la expansión), en Commandos 2 cada uno de nuestros soldados podrán desempeñar algunas tareas que, normalmente, son especialidad de sus compañeros y, si bien no lo harán con la misma precisión, esto servirá a que el desarrollo de las misiones sea menos lineal y nos dará la oportunidad de hacer las cosas con un grado de libertad mucho mayor.



Además de estar plagado de detalles muy originales, el elevado nivel de realismo era una de las principales causas por las que, desde su primera versión, Commandos resultó un juego de lo más difícil, que exigía una paciencia a prueba de todo.

Según lo comentado por la gente de Pyro Studios, Commandos 2 será un juego mucho más realista que su antepasado, pero se han hecho varios arreglos para que la dificultad esté más balanceada y así evitar que de adictivo pase a frustrante.



Ahora los soldados enemigos se tomarán un par de segundos para apuntar una vez que nos hayan localizado y, en más de una ocasión, ese margen marcará la diferencia entre seguir adelante y tener que empezar una misión de nuevo.

Una de las novedades más interesantes que hará su primera aparición en Commandos 2 es que ahora podremos entrar en los edificios, casas e instalaciones que encontremos en nuestro camino, lo que en más de una ocasión nos brindará un excelente refugio, para que desde las ventanas nuestros francotiradores puedan encargarse de hacer el trabajo sucio sin demasiadas preocupaciones.

El interior de dichas estructuras estará modelado en 3D y podremos girar la cámara para ver la acción desde diferentes ángulos y con más comodidad.

También podremos contar, de vez en cuando, con el apoyo de tropas aliadas, a quienes podremos darle órdenes para que despejen determinadas áreas o para que custodien el lugar que les asignemos.

La variedad de vehículos, como por ejemplo camiones, lanchas, jeeps, tanques y otros, será mucho mayor a lo ya conocido y el comportamiento de estas unidades será tan fiel como la realidad misma. De hecho, en casos más puntuales, como los tanques, será necesario que al menos dos de nuestros comandos se metan en su interior, para poder manejarlo y operar sus armas.

Como pueden ver en las imágenes, si se trata de gráficos, Commandos 2 realmente parece una maqueta en la que se ha cuidado hasta el más insignificante detalle y aunque todavía no se sabe a ciencia cierta qué diferencias habrá entre la versión de PC y las de Dreamcast y Play 2, está casi asegurado que este juego será una experiencia memorable para todos.



Por Maximiliano Ferzzola

FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX

Hasta hace unos meses atrás, Final Fantasy IX iba a ser la despedida de la saga del mundo offline. Se habían acabado las aventuras al solitario y muchos ya se preocupaban por tal destino. Pasaba que, originalmente, Final Fantasy X solo se iba a poder jugar por la red de Sony PlayOnline Network. A último momento, cuando el juego ya estaba por finalizarse, Square se replanteó toda esta tramoya y decidió que Final Fantasy X no tendría absolutamente ningún componente que funcionará por la red de redes. La onceava parte de esta extensa serie será, entonces, la encargada de llevar al universo de la Fantasía Final al mundo virtual.

Guerra de elementos

Final Fantasy X transcurre en una especie de mundo post apocalíptico, inundado por las mareas, sobre dos pequeñas islas. Aparentemente, la saga continúa con una guerra de elementos, el agua versus el fuego, y será protagonizada por el clásico chico Square, esta vez con un estilo muy surfer, llamado Tidus (que en japonés se escribe Tida y significa "Sol") y por la clásica chica Square, Yuna. La misión de ambos es destruir a Sin, uno de esos malos de antología de la saga. Yuna, que tiene 17 años y es una invocadora, hija de uno de los invocadores más poderosos del mundo, comienza a tener extrañas pesadillas premonitorias y cree que Sin es el causante de esos horribles sueños. Determinada, se propone destruir a Sin, aunque seguramente existen otras razones aparte de los sueños, y es ayudada por Tidus. Un detalle, que tal vez luego se revele como importante, es el hecho de que Yuna tiene un ojo azul y otro verde... Extraño, ¿no? Tidus, por su parte, es un muchacho también de 17 años, optimista y que pone gran empeño en ser el mejor en lo que hace: Blitzball, un extraño deporte acuático. Se cree que comenzará a ayudar a Yuna simplemente porque está enamorado de ella y quiere protegerla en el peligroso camino que la damita está emprendiendo. Por último, sabemos que la única arma capaz de derrotar a Sin es un hechizo llamado "Last Summoning" por lo cual no sería desacertado aseverar que gran parte del juego se basará

en la búsqueda de tal conjuro. Otros de los personajes que participarán en esta entrega se dieron a conocer como Kitt, Hayate y Ryugo, el misterioso rival de Tidus. Hace poco, se presentó en el Jump Festival de Japón un trailer de este sensacional juego, en donde los personajes intercambiaban diálogos a troche y moche. Una de las líneas que dejó a todos los fans boquiabiertos fue del propio Tidus para con Yuna y versaba así: "The beginning has ended and now the end is near. This might be the last time I see you, so I should probably tell you everything." Que, en criollo, quiere decir: "El comienzo ha terminado y ahora el fin está cerca. Esta puede ser la última vez que te vea, y probablemente deba decírtelo todo." ¡Woooahhhuuuu!

Con Look Surfer

Tetsuya Nomura, luego de su ausencia en Final Fantasy IX, vuelve como diseñador de personajes y se manda unos diseños bien hawaiianos, muy similares a los de Chrono Cross pero con la sobriedad realista de un Final Fantasy VIII. Nobuo Uematsu está otra vez detrás de la batuta de compositor de la música del juego y, por los MP3 que escuchamos, este entrañable compositor de armoniosas melodías está haciendo lo que se espera de él: ¡Maravillas! Nobuo Uematsu describe a su música, en este caso, como "ambiental Okinawan", para los menos entendidos, nuestro amigo Laborde, especialista en cultura ponja, nos aclara que Okinawa es una pequeña isla que queda muy cerca de China. De hecho, todo el diseño de ropas de los personajes corresponde, en gran parte, al look que los habitantes de esa isla visten y calzan. Como si fuera poco, el cantante más famoso de Okinawa, Rikki, será el encargado de cantar el tema principal de Final Fantasy X. ¡Aguante Okinawa!

Tecnología Final

Cuando se comenzó a realizar el juego para PlayOnline Network, eran muchas las novedades tecnológicas con las que Square quería salir al mundo virtual. Algunas de ellas todavía perduran. La más importante es que ahora los backgrounds renderizados han sido suplantados por un atractivo y completo mundo 3D. Los polígonos que crearon el mundo de Final Fantasy X ahora podrán rotarse y podremos ver a nuestros personajes desde todas las perspectivas. El sonido se escuchará en Dolby Digital 5.1 y, por primera vez, los personajes... ¡van a hablar! Akira Ishida, conocido por prestar su voz en series como Neon Genesis Evangelion, en Sailor Moon y en Lunar: Silver Star History, le pondrá la voz a Tidus. Los otros actores todavía no han sido confirmados. Además, los subtítulos no contarán con esa caja de colores que los separa del juego, lo que va a ser que nos sintamos más inmersos en una peli que nunca. ¡Y más teniendo en cuenta los gráficos, con los que nos vamos a deslumbrar!

No hay más detalles del juego en sí. Ni de cómo serían las peleas, ni el sistema de magia -aunque sí se sabe que va a ser completamente diferente a todo lo que hayamos visto hasta el día de hoy-, ni de la experiencia. Pero quédense tranquilos que ustedes van a ser los primeros en enterarse cuando sepamos algo. Bueno, como que tampoco falta tanto... ¡Aunque parezca mentira, Final Fantasy X saldrá, más o menos, para el mes de julio en Japón! Sí, a nosotros también nos tomó por sorpresa. De la versión yanqui todavía no se sabe nada. Pero estén seguros de que cuando en Japón se empiecen a asomar los primeros Final Fantasy X nosotros vamos a poner nuestras manazas en ellos y, desde ya, luego de jugarlo hasta hartarnos, les vamos a preparar uno de esos informes con los que nos gusta agazajarlos cuando tenemos la oportunidad.

¡Hasta entonces!

始まりは『シン』だ
だからもう一度『シン』に会えば…

僧官：召喚士とは……神秘のわざで
我らエボンの民をお守りくださるお方

ユウナ：あのさ……
ガード お願いしちゃダメかな?

DAYTONA USA

Por Diego E. Vitorero

Ya lo dije en el número pasado de Next Level y no me voy a cansar de decirlo mientras lo pueda afirmar y la consola de Sega nos siga entregando estas delicias del entretenimiento. ¡La Dreamcast tiene muchos y excelentes títulos de carreras!
Si bien la versión de Daytona USA 2001 que llegó a la redacción es la japonesa, preferimos esperar a que salga la americana y, de esa forma, hacer un Final Test con el producto final; recordemos que, en muchos casos, al pasar de una versión a otra se hacen algunos cambios que pueden ser significativos para el juego.



No es bueno que el hombre esté solo

Y para eso se inventaron los autos. Para que el hombre tenga grandes momentos de satisfacción -siempre y cuando no estemos al lado de nuestras esposas, novias o amantes- junto a cuatro chapas con ruedas.

A simple vista, la primera observación que uno puede hacer es: "Este juego es una mezcla de varios juegos de Daytona" y es verdad en algunos aspectos, como por ejemplo la jugabilidad, pistas y autos.

En el garaje tenemos un gran surtido de coches para elegir y lo copado es que cada uno tiene su propio conjunto de especificaciones técnicas, especificación que nos sirve para saber qué auto es más propicio en tal o cuál pista. Si vamos a correr en "Circuit Pixie" -pista que entra en la categoría de rápidas- nos conviene elegir un coche como el "Lightning", ya que tiene poco agarre pero la velocidad máxima es alta. En cambio, si el trazado que elegimos para correr es "Sea-Side Street Galaxy", nos conviene usar el "Grass Hopper", ya que no tiene tanta velocidad final como el anterior pero sí tiene más aceleración y agarre.



También podemos ajustar el compuesto de cubiertas a utilizar en la carrera para que se ajuste más a las condiciones del auto y la pista, entonces, si optamos por cubiertas blandas, tendremos más agarre pero éstas se desgastarán más rápido, en cambio, si escogemos un compuesto duro, será a la inversa.



Otras de las cosas que podemos configurar para la carrera es la cantidad de competidores que tendremos como adversarios. Dicha cantidad puede ir desde 10 a 40 oponentes, con lo cual se puede armar una hecatombe automovilística que ni les cuento.



Todavía no hay fecha de salida confirmada para la versión americana de Daytona USA 2001, aunque espero que cuando salga a la venta arreglen una sola cosa, el control. Lamentablemente, nos limita a jugar sólo con el botón analógico del pad de la DC; al control direccional no podemos configurarlo para conducir. Aunque el análogo es cómodo, a veces no es tan preciso como esperamos y es posible que el auto se descontrole; igualmente, en el juego se puede configurar los topes de control en lo que respecta a los virajes y frenadas.

Además, aprovechando uno de los periféricos más útiles que tiene la consola, el modem, podemos jugar a través de Internet contra otras personas que quieran darse batalla en el asfalto caliente; por desgracia, cuando nos conectamos con la consola no encontramos ningún servidor activo en ese momento que nos permitiera jugar.

Al igual que su par de los fichines, Daytona USA 2001 sufre daño en la carrocería cuando nos damos un mamporro o salimos dando vueltas por el aire, también empieza a salir humo de la parte donde está el motor y dado que el chasis se retuerce el coche se mueve más de lo normal.

Seguramente la versión americana de Daytona USA 2001 será muy parecida a su par nipona, pero uno nunca sabe, puede que le agreguen otras cosas con el cual el juego se torne aún más emocionante.

¡Aquí estaré esperándolo y así sabrán quién es el rey de las pistas!

Desarrollado / distribuido por: Amusement Vision / Sega
Género: Arcade de autos
Fecha de salida en versión americana: Otoño de 2001
Información en Internet: No hay info disponible





Project Justice

Por Santiago Videla

Hace poco llegó a nuestras manos la versión ponja de esta nueva producción de Capcom y, si leyeron el First Approach del número anterior, se habrán dado cuenta que en lo personal no siento mucha simpatía por la serie Rival Schools.

Teniendo en cuenta que últimamente los chicos de Capcom estuvieron metiendo la pata con bastante frecuencia, realmente no me esperaba algo mejor que las dos versiones anteriores y, tal vez por eso, es que la impresión que Project Justice me causó fue mejor de lo que imaginé.

En esta tercera parte de la serie, que irónicamente no lleva el nombre Rival Schools, parece haber ganas por parte de Capcom de hacer las cosas bien. Además de rehacer todo a nuevo, se trabajó bastante sobre la jugabilidad, dando como resultado un juego mucho más movido que cualquiera de sus dos antecesores e, incluso, que cualquier título de la serie Street Fighter EX.

Project Justice introduce un nuevo sistema de juego en el que ambos oponentes pelean usando equipos de tres personajes. Pero, a diferencia de todos los otros juegos en los que se pelea por equipos, aquí cada miembro del grupo tiene una función diferente.

El primer personaje que elegimos viene a ser algo así como el titular, que es el encargado de partirle la trucha a su par del equipo contrario. El segundo es quien entra en combate cuando hacemos uno de esos súper combos combinados en los que se necesitan dos personas a la vez.

La función del tercer miembro del equipo es la de interrumpir este tipo de súper combos, pero al llamarlo para que lo haga, él o ella tendrá un

de estas novedades en Project Justice es una especie de juego de tablero que se juega por turnos. Pero, al estar en japonés no puedo hacer muchos comentarios sobre esto, ya que antes de empezar nos muestra varias páginas de ¿texto?, que supuestamente debe explicar las reglas. Los personajes ocultos y algunas opciones escondidas tampoco se han quedado afuera y hay una buena cantidad de todo, como para hacer que el juego sea más duradero. La infaltable opción de Internet, también está presente, aunque es muy posible que no salga de Japón, como siempre.

Pese a que la gran mayoría de los personajes que forman parte de Project Justice son un rejunte de los que ya conocemos de los dos títulos anteriores, junto con un par de nuevos estudiantes, los nuevos modelos de todos ellos terminaron siendo muy detallados y se ven mucho más naturales que cualquier otro modelo 3D que Capcom haya usado en sus juegos de pelea. Pero, siguen manteniendo el estilo animé tan típico de esta compañía, por lo que no se ven tan reales como en otros títulos.

Los escenarios ahora están hechos en 3D y, sin ser maravillosos, tienen una buena calidad para dejar atrás, de una vez por todas, la no muy copada combinación entre personajes en 3D y fondos en 2D de antes.

pequeño encuentro con el tercer personaje del contrario (con un límite de tiempo de 5 segundos) en el que, el primero que le pegue al otro, ganará.

El asunto es que si, el que pretendía interrumpir el ataque gana, el súper combo en cuestión quedará anulado y podremos seguir peleando normalmente. Pero lo malo de esto es que, el que defiende no sólo ganará si coloca el primer golpe, sino que también ganará si se termina el tiempo y nadie le puso una mano al otro. Al igual que antes, se puede cambiar de titular al comenzar un nuevo round y también se incluyeron varios movimientos especiales en los que participan los tres luchadores de un equipo a la vez, muchos de los cuales se hacen con elaboradas coreografías bastante vistosas.

Estos agregados, junto con una muy buena a variedad de ataques, golpes especiales o combinados, movimientos para contraatacar y demás cosas, hacen que Project Justice resulte un juego muy entretenido en sus modos tradicionales para uno o más jugadores, a los que se le suman un par de nuevos modos de juego en los que se pueden armar torneos y campeonatos de diferentes clases.

También hay una buena variedad de opciones nuevas entre las que tenemos una para editar los personajes, que hasta nos deja modificar los rasgos de su rostro seleccionando distintas combinaciones de ojos, pelo, nariz y boca. Otra

En resumen, Project Justice tiene los cambios que la serie Rival Schools estaba precisando y como juego resultó más entretenido y atrapante de lo que aparentaba. Sin ser el clásico de los clásicos, creo que este juego da para engancharse un buen rato y seguramente cuando salga la versión americana podremos aprovechar las muchas opciones que tuvimos que dejar de lado debido al idioma, pero que posiblemente puedan mejorar todo esto un poco más... al fin una buena de parte de Capcom... sigan así.

Desarrollado / distribuido por: CAPCOM
Género: Arcade de lucha
Fecha de salida en versión americana: 1er cuarto de 2001
Información en Internet: www.capcom.com

FINAL TEST

REVIEWS INDISPENSABLES

INDICE DE REVIEWS





LO MEJOR DEL MES



Grandia II



Guilty Gear X



Banjo-Tooie

Recycle Bin



Tonka Space Station





Championship Surfer

LOS ÍCONOS DE NEXT LEVEL

PLAYSTATION / PS2
- CANT. DE JUGADORES

NINTENDO 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADORES

DREAMCAST
- MOUSE
- MODEM
- MULTI-PLAYER ONLINE

DREAMCAST
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- TECLADO
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

ALGUNAS BREVES REFERENCIAS PARA QUE COMPRENDAN MEJOR NUESTRO SISTEMA DE PUNTUACIÓN

100-90 CLASICO

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

89-80 EXCELENTE

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

79-70 MUY BUENO

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

69-60 BUENO

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

59-50 ¡HMMM!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

49-40 ¡CUIDADO!

Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

39-30 ¡CORRAN!

Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

Razor Freestyle Scooter



Por Diego E. Vitorero

Hace algunos meses, fui de compras a un supermercado y vi en oferta uno de esos monopatines de aluminio y rueditas de plástico. Al toque pensé que, comprarme uno de esos aparatejos, sería una buena alternativa para viajar a la editorial sin tener que bancarme el tufo del subte en días donde la sensación térmica superaba los 40°C. Aunque nunca me decidí, ahora gracias a Shaba Studio tengo la posibilidad de probar qué se siente estar a cinco centímetros del piso y ser el "Tony Hawk" del adminículo en cuestión. Si bien es un juego original dentro del género, nada tiene que hacer frente a Grind Session, juego de skateboarding que fue desarrollado por la misma compañía. Razor Freestyle Scooter tiene algo más de 45 movimientos, contando entre combos y los especiales además de que podemos hacer combinaciones para lograr pruebas personalizadas para cada uno de los competidores. Cuenta también con nueve participantes para elegir y cada uno tiene sus propias aptitudes técnicas en lo que se refiere a saltar o velocidad. Nuestra principal misión será cumplir objetivos dependiendo de la pantalla -algo muy original por cierto si no tuviéramos en cuenta que se usa este sistema desde épocas de antaño- y uno de los primordiales será recolectar rueditas de scooter (?) las cuales están desparramadas a lo largo del trazado; algo que tiene tanta emoción como ver a Ferzzola haciendo sus necesidades fisiológicas. Razor Freestyle Scooter es un juego original, pero que no tiene agregados como para hacerlo vertiginoso ni nada que se le parezca.



Compañía / Distribución: Shaba Studios / Crave
Dirección de Internet: www.cravegames.com
Género: Arcade de monopatín

 1 a 2

58%

Lo Mejor: Es un poco original

Lo Peor: Jugabilidad

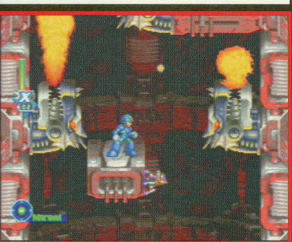
Similar a: Grind Session

Megaman X 5



Por Maximiliano Ferzzola

Esta quinta parte de la saga X de Megaman es igualita a todo el resto, como siempre. Los dibujos son un poco más coloridos y la música tiene ahora un aire más tecno industrial. Por el resto, no hay cambios... Desgraciadamente hay algo que en los últimos juegos de Megaman hemos dejado de ver. Si recuerdan los primeros títulos, Megaman tenía el poder de "copiar" las armas de los jefes que derrotaba. Y, como desde el principio teníamos acceso a todas las áreas del juego y cada jefe necesitaba ser vencido con alguna de las armas que le copiábamos a los demás, los anteriores Megaman eran muy exigentes en cuanto a qué arma usábamos con quién y el orden en que pasábamos los niveles. Esto ya no se tiene en cuenta, lo que le saca mucho al espíritu del personaje. Otra de las contras de este juego es que los dos personajes con los que podemos jugar están MUY desbalanceados. Y no hay misiones que nos obligen a hacer una sabia elección sobre cuál usar, con Zero todas resultan más fáciles. Además, y este SI es un gran moco, cuando hay muchos enemigos en pantalla y nos encontramos en alguno de los niveles con fondos medio psicodélicos, el juego se arrastra horrores. Megaman es lindo mientras sea rápido... A pesar de todo, este Megaman es lo que todo los fans esperan que sea: más de lo mismo. Mucha acción, una dificultad bastante elevada, enemigos por doquier, y un muy lindo diseño en los ya clásicos enemigos del robot azul.



Compañía / Distribución: Capcom / Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Acción/Arcades

1

65%

Lo Mejor: Rápido y colorido

Lo Peor: Más de lo mismo

Similar a: Toda la saga de Megaman

The Lion King

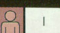


Por Rodolfo A. Laborde

Siguiendo con su inacabable línea de títulos para PlayStation, Lion King Simba´s Mighty Adventure nos lleva a lo largo de toda la peli original, para después transportarnos -sorpresivamente- al segundo film, que fue exclusivo para video. Cada uno de los niveles que habrá que atravesar no son más que las diferentes escenas de estas dos películas. Así es como tendremos una parte para jugar, una pequeña porción del largometraje del Rey León, juego, seguido una vez más de película, etc, etc. Simba´s Mighty Adventure resulta ser uno de ésos que entran de lleno en el género plataformas, donde hay que agarrar las piedritas de colores de diferente valor, unos frutos que nos habilitarán los 5 ó 6 mini games (no muy sencillos por cierto) y las letras para formar la palabra SIMBA. Dichos niveles incluyen la subida del leoncito a la Piedra del Orgullo, el enfrentamiento de Simba con las hienas, el momento de mayor tensión, que es cuando Simba huye desesperado de la manada de búfalos (eran búfalos esos, ¿no?), el reencuentro con su amiga, la leoncita, que pasará a ser su pareja mucho tiempo después, hasta el terrible enfrentamiento final con su tío, el león con cara de pocos amigos.
Ya en la parte técnica, el juego presenta buen sonido, gráficos muy bien terminados y niveles ultra detallados y muy coloridos. Es muy raro que la gente de Disney se mande un moco en la parte gráfica. Lo que sí, me parece que los controles no son de lo mejor. De todas maneras, sigue siendo un título más que recomendable para los amantes de Disney y pequeñuelos por igual.



Compañía / Distribución: Disney - Paradox / Activision
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Plataformas

 1

71%

Lo Mejor: La inclusión de las dos pelis, los mini games

Lo Peor: Demasiado complicado para los más chicos

Similar a: Casi todos los juegos de la línea Disney

The Road to El Dorado



Por Durgan A. Nallar

Las aventuras gráficas no abundan en PlayStation, y menos con la calidad de Oro y Gloria: La Ruta hacia El Dorado. Jugamos como cualquiera de dos timadores españoles, Tulio y Miguel, que viajan a América como polizones en el barco de Cortés, atraídos por la leyenda de la ciudad de oro que mencionan las leyendas. Tulio y Miguel han ganado un mapa de El Dorado en un juego de dados, y con él esperan volverse ricos a España. Sin embargo, al dar con la gran ciudad deben sacrificar su ambición en ayuda de los habitantes amenazados por un sacerdote loco y los conquistadores.

La aventura utiliza gráficos de fondo en 2D realmente muy pintorescos, mientras que los personajes son en 3D y se mueven y actúan con una gracia digna de actores de carne y hueso. Hay bastante diálogo, y como característica principal es necesario intercambiar cada tanto el control entre Tulio y Miguel, ya que cada uno puede hacer algo que el otro no. Tulio y inteligente y tranquilo, Miguel el de la fuerza bruta y el poco seso. La Ruta hacia El Dorado es una aventura algo corta, y a veces complicada (estamos preparando la solución), con puzzles un poco repetitivos, pero puede gustar mucho tanto a chicos como a grandes. Si bien la aventura se apoya en la película de DreamWorks, la historia es ligeramente diferente. Lo mejor, sin duda, es el humor que aparece durante toda la travesía y que, por suerte, está en nuestro idioma. Muy recomendado para pasar un rato tranquilo y divertido.



Compañía / Distribución: UbiSoft Interactive
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Aventura Gráfica



72%

Lo Mejor: Gráficos, historia, puzzles.

Lo Peor: Es algo corta. El control.

Similar a: Broken Sword

Speed Devil Online



Por Diego E. Vitorero

Básicamente, Speed Devil Online suma varios conceptos sacados de diferentes juegos de autos, como puede ser Pod Speed Zone, además de que tiene ideas sólidas con respecto para lo que fue programado. Si bien sólo cuenta con dos modos de juego -on-line y off-line racing- el modo para el jugador solitario, o que no quiere conectarse al ciberespacio, es bastante entretenido. Para este tipo de juego tenemos quince pistas, las cuales podemos correr en uno u otro sentido, que varían desde terrenos nevados, hollywood, ciudades portuarias, y lo copado es que, en cada una -cuando elijamos correr más de una vuelta- lo que pasará en la segunda no es lo mismo que en la primera. Esto último quiere decir que, si en la vuelta inicial pasamos por una torre, para la próxima vuelta esa torre se caerá justo antes de que pasemos por ella, obstaculizando la pista y entorpeciendo nuestro objetivo hacia el podio. Y el juego está lleno de estos eventos. Los autos son de los más variados. Hay coches todo terreno, autos pequeños, medianos o grandes, algunos prototipos y decenas más, los cuales brindan gran variedad a la hora de elegir. Además, a cada uno de los vehículos podemos cambiarles el color de la carrocería, el tipo de cubiertas que utilizaremos dependiendo de la pista y tenemos la opción de usar o no el nitro, algo muy práctico para acelerar a fondo. Speed Devil Online es muy divertido a la vez que adictivo y lo bueno es que podemos jugar vía Internet, lo cual es una opción muy interesante a la hora de aprovechar el modem de la Dreamcast.



Compañía / Distribución: Ubisoft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Arcade de autos



70%

Lo Mejor: Gran cantidad de pistas y autos

Lo Peor: Pocos modos de juego

Similar a: Pod Speed Zone

Pod Speed Zone



Por Diego E. Vitorero

Ni bien puse Pod Speed Zone en la Dreamcast, me vino a la memoria Megaracer 2, un juego para PC parecido a este producto de Ubisoft. Parecido en cuanto a la mecánica de juego, la cual consiste en correr en pistas futuristas, con autos futuristas y en trazados minados de power-ups para hacer más difícil la llegada de los oponentes a la meta final. Algo que me desconcertó en cierta medida fue que las pistas, si bien son amplias y con altos detalles, tienen caminos alternativos que llegan a complicar la carrera ya que, cada etapa tiene varios atajos, los cuales son confusos y que pueden hacer que nos perdamos fácilmente. El juego en sí se limita a correr con el auto que elijamos -también se pueden habilitar otros a medida que vayamos ganando carreras, lo mismo pasa con las pistas- y utilizar los power-ups antes mencionados. En lo que respecta al apartado gráfico, cabe destacar que los modelos de los vehículos tienen buen detalle que en conjunto con los efectos de luces y demás, hacen que el Pod Speed Zone se luzca bien en ésta área y no pierda fluidez en ningún aspecto.

Lamentablemente, el juego trae una opción que es para aprovechar el modem de la consola de Sega y jugar a través de SegaNet y que, como todos saben, por ahora no está disponible en nuestro país. Pod Speed Zone es un buen juego, sólo eso, y más si tenemos en cuenta que la Dreamcast tiene excelentes juegos de autos, que si bien no son del tipo futurista, brindan más horas de entretenimiento que el producto de Ubisoft.



Compañía / Distribución: Ubisoft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Arcade de autos



65%

Lo Mejor: Gráficos y efectos

Lo Peor: Pistas demasiado confusas

Similar a: Speed Devil Online



¡LLEGO LA PLAYSTATION 2!
PS one
TENEMOS LA PSONE
¡TODAS LAS NOVEDADES!
LOS MEJORES PRECIOS POR CANTIDAD
G&G
VENTA MAYORISTA
ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS
PlayStation 2
Mandanos un e-mail para saber los lanzamientos!
TEL/FAX: 4952-7006 - CEL: 155-215-3068 • E-MAIL: gigas_@hotmail.com
NUEVAS ONDAS II
TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS
PlayStation
DUAL SHOCK
SONY
PLAYSTATION
METAL SLUG X
DARKSTONE
MEGAMAN X5
DUCATI WORLD
NINTENDO 64
BANJO TOOIE
MARIO TENNIS
PAPER MARIO
MEGA MAN 64
DREAMCAST
PHANTASY STAR ONLNE
TOY RACER
DREAMCAST SMASH PACK
FIGHTING VIPERS 2
PLAYSTATION 2
NBA LIVE 2001
RAYMAN 2 REVOLUTION
NHL 2001 FACE OFF
ONI
GAME BOY COLOR
MARIO TENNIS
CROC 2
DONKEY KONG COUNTRY
METAL WALKER
• ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS POR CORREO ARGENTINO
• CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
• REPARACIONES DE MAQUINAS
JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039
ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 11:00 A 22:00
E-MAIL: AKUMA@TOPMAIL.COM.AR

Bang! Gunship Elite



Por Santiago Videla

No sólo de los gráficos vive un juego, y este lanzamiento de la gente de Rayland viene a demostrarnos en persona, por qué.

Bang! Gunship Elite, a simple vista se ve como algo similar a Starlancer, e incluso algunos de sus gráficos son bastante más llamativos, pero lejos de lo que pueda aparentar en un principio, este juego y la impresionante converión hecha por Crave, no tienen casi nada en común.

Para empezar, este juego es tan solo un simple arcade de naves visto en primera persona, con un estilo muy parecido al de clásicos como Time Pilot, con el que los más viejitos de nosotros nos matábamos en los fichines por horas y horas allá por 1982.

En cada nivel, luego de la previa explicación de lo que se trata la misión, la acción se resume a tener que matar interminables hordas de navecitas que salen sin parar, vaya uno a saber de dónde, para luego tener que agarrar un Power Up especial que nos dará las armas necesarias para destruir al objetivo principal.

A pesar de tener excelentes gráficos y un muy buen despliegue de efectos especiales, Bang es un juego que falla en otros aspectos importantes como ser la jugabilidad, porque además de ser terriblemente repetitivo, es tan difícil como pretender que 3DO deje de hacer juegos de la serie Army Men, lo que nos da como resultado una experiencia muy frustrante, sólo apta para los más fanáticos de liquidar navecitas sin parar.



Compañía / Distribución: Rayland / Red Storm / Ubi Soft
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade espacial imposible

1 Player

65%

Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Es extremadamente difícil y repetitivo

Similar a: Starlancer

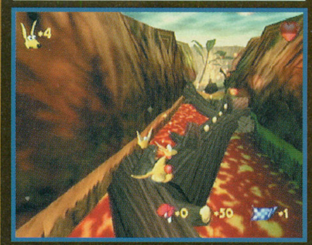
Kao the Kangaroo



Por Rodolfo A. Laborde

En una de las peores presentaciones que me tocó ver a lo largo de mi vida, Titus nos cuenta la historia de Kao, un canguro con pinta de rata amarilla medio tolola que duerme, juega y disfruta de la buena vida, hasta que un elefante (eso es lo que creemos al menos) mete a Kao en una jaula. Kao mira triste para un costado, ve un par de guantes de boxeo y comienza la aventura (¡?)

Cualquiera que haya tenido la suerte de jugar al Sonic Adventures tendrá una idea de cómo es este juego... aunque, claro, Kao no le llega ni a las rodillas a Sonic, ni siquiera saltando. La cuestión es que nuestro marsupial amarillo tendrá que ir recogiendo moneditas a lo largo de todo el camino, encontrar los bonus levels, pegarle a los bichitos que se le vayan cruzando, blah, blah, blah. La vista es en tercera persona, pudiendo controlar a regañadientes a nuestro amiguito tanto con el control analógico como con el pad direccional y acomodando la cámara siempre con el botón derecho. Y quiero hacer hincapié en los controles, que dejan bastante que desear. Tanto que saltar de una plataforma a la otra es todo un suplicio y da más miedo que enfrentarnos a cualquiera de los enemigos de Kao. Pero eso no es lo peor. Con este juego me pasó algo que nunca me había sucedido anteriormente. Siempre me quedo dormido. Sí, por algún misterioso motivo SIEMPRE termino roncando con el control de la Dreamcast entre mis manos. Pasa que Kao the Kangaroo es aburrido, mediocre, poco original, monótono y muy lento. Ahora, con su permiso, me retiro a dormir ZZZZzzzz.



Compañía / Distribución: Ray Tate/ Titus
Dirección de Internet: www.titusgames.com
Género: Plataformas 3D

1 Player



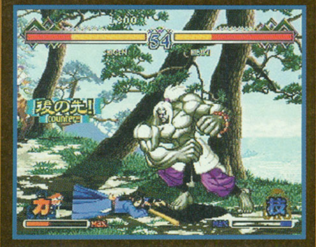
37%

Lo Mejor: Que al fin terminé la nota

Lo Peor: Que también tengo que hacer la nota de Kao para PC

Similar a: Donald Duck Quack Attack

Last Blade: Final Edition



Por Rodolfo A. Laborde

No suelo hacer actos de terrorismo por la redacción. Pero cuando me enteré que había llegado la versión japonesa de Last Blade: Final Edition para Dreamcast y que ya estaba en manos de Ferzzola, no lo pensé dos veces. Me tiré sobre su mascota -que intentó en vano escapar- y, a la vez que amenazaba a la chillona y gorda rata negra de Max con un cuchillo de cocina, exijí que me dieran el juego a mí o chau bicho. Cinco minutos más tarde estaba jugando en lo que nosotros pasamos a llamar el "Game Room". Pero la sensación que tuve cuando arrancó el arcade de pelea 2D de SNK fue de suma satisfacción por un lado y de un poco de bronca por otro. Last Blade: Final Edition es un muy buen juego de pelea, buenos gráficos, animación fluída y sin arrastres, ambientación "bien japonesa", más de 16 personajes, agarres, counters, poderes especiales, tres "estilos" de combate para cada luchador (al mejor estilo Samurai Spirits), música y sonidos absorventes y una extensa galería de arte que viene habilitada desde un principio conforman esta gema 2D. Pero la gran macana de todo esto radica en que esta "nueva" versión de Last Blade es un port directo de Neo Geo y no aprovecha ni por casualidad las virtudes de Dreamcast. Es así como tenemos ante nosotros un juego con una paleta de colores muy limitada y sombras que titilan, que podría haber sido un título Excelente y que, en vez de eso, apenas entra en la categoría Muy Bueno. Lejos de caer en la mediocridad, Last Blade: Final Edition podría haber sido un juegazo en su género y que, sin embargo, no llegó a serlo por no haberle dedicado el tiempo (o las ganas) necesarias.



Compañía / Distribución: SNK
Dirección de Internet: www.neogeo.co.jp
Género: Arcade de pelea

1-2 Players



64%

Lo Mejor: Un buen juego de pelea en 2D (que no abundan)

Lo Peor: No le saca el jugo a la Dreamcast

Similar a: Samurai Spirits (Samurai Shodown)

Donald Duck: Quack Attack



Por MaX Ferzzola

Oka, ahora vamos rumbeados... Por lo general, no tenemos la costumbre de analizar dos veces el mismo juego, salvo contadas ocasiones. Pasa que la versión de Donald Duck: Quack Attack para Dreamcast, que es el mismo juego que Goin´ Quackers de Play, ha sufrido una notable mejoría. De hecho, muy notable. Así que, esta vez, la aventura del pato en busca de su novia, raptada por Merlok, es más que disfrutable. Los gráficos han sido muy mejorados, no esperábamos menos. Pero el sistema de colisiones, el principal problema de la versión de PlayStation, fue mágicamente solucionado... ¡Y así es otra cosa! Bueno, para los que no leyeron el anterior Final de Donald les comento que estamos frente a un arcade de plataformas, bastante poco original, pero disfrutable de todas maneras, en donde Merlok rapta a Daisy y Donald deberá cumplir varias etapas para llegar hasta donde lo espera su amada.
De todas maneras, algunos problemas continuan haciendo a este Quack Attack uno más... El juego es muy corto y todavía no se aprovecha, en todo su potencial, el carácter del pato ciclotímico (que solo presenta dos estados de ánimo y son muy similares). Máximo Frias me dijo que le pusiera un 70 %, el también lo jugó, pero... ¿Qué sabe Chicho? Seamos claros, Donald Duck: Quack Attack es muy poco original y el mercado está atiborrado de juegos como éste. Si tenés unos pesos siempre vas a encontrar una opción mejor en qué gastarlos.



Compañía / Distribución: Ubi Soft/ Disney Interactive
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Arcade de plataformas





69%

Lo Mejor: Mejoraron las colisiones

Lo Peor: Muy breve y simple

Similar a: Sonic Adventure

Prince of Persia

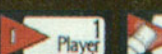


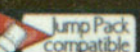
Por Rodolfo "Abdallah" Laborde

Creo adivinar lo que habrá pensado la gente de Avalanche Software antes de ponerse a hacer esta tercera parte del mítico Prince of Persia, un título que los poseedores de PC conocen de hace unos cuantos años atrás, pero que los que se dedican a las consolas muy probablemente jamás hayan tenido oportunidad de ver de cerca. Estos señores deben haber dicho: "Tuvimos un éxito bárbaro con los dos primeros Prince of Persia, así que con la tecnología actual, gráficos 3D y una buena banda sonora, no hay motivo para que las cosas nos salgan mal justo ahora. Y para mejor, hacer un juego para PC o Dreamcast es casi, casi lo mismo, así que hasta podríamos matar dos pájaros de un tiro". Ilusos... Arabian Nights -Prince of Persia- sigue teniendo la misma trama de siempre: rescatar a la princesa y al Sultán. Tampoco cambió lo que tenemos que ir haciendo a lo largo de la aventura: pelear contra los súbditos del villano, sortear las trampas sin perder ningún pedazo nuestro por el camino y activar muy cada tanto alguna que otra palanca o manivela, siguiendo la escuela Lara Croft. Claro, comprendo que a los que les gusta este tipo de juegos puede llegar a interesarles las nuevas idas y venidas de este personaje. Pasa que hoy por hoy no son pocos los juegos de aventuras en tercera persona que dejan en ridículo a Arabian Nights, un juego que terminó siendo del montón por culpa de los flojos ángulos de cámara, los controles -más tiesos que un tomuer- y ciertos "arrastres" que no tienen excusa, menos en un maquinón como la Dreamcast.



Compañía / Distribución: Avalanche Software/ Mattel Interactive
Dirección de Internet: www.avalanchesoftware.com
Género: Acción/ Aventuras





57%

Lo Mejor: Que cada vez más juegos de PC se pasan a consolas

Lo Peor: Los controles son para poner a prueba nuestros nervios

Similar a: La saga Tomb Raider

Max Steel Covert Missions



Por Rodolfo A. Laborde

Cuando ví que el juego basado en la serie era de Mattel pensé: "¡Uy no! ¡Otro juego pedorra a las doce en punto!", idea que casi al toque desapareció de mi mente cuando Max Steel empezó a desplegar ante mis ojos una presentación más que decente, buenos FMV y un juego en tercera persona que no me mostraba nada nuevo, pero que tenía varias cositas sacadas de otros lados que lo hacían, por lo menos, interesante.
A lo largo de esta aventura nuestro amigo Max tendrá que rescatar a su padre y evitar que el séquito de DREAD se salga con la suya. Es por eso que este joven agente, entusiasta de los deportes extremos, tendrá que sacar el mejor provecho de sus conocimientos en lucha cuerpo a cuerpo y los poderes de su traje-armadura, que le permite ponerse en modo turbo o hacerse invisible por breves lapsos de tiempo, muy útil para pasar por delante de las cámaras sin ser detectado, o bien para llegar hasta algún guardia y darle una buena tunda sin que éste sepa qué fue lo que le pasó. Como imaginarán, la historia es totalmente lineal, pasando por niveles bastante extensos, tales como desguasaderos de autos, bases subterráneas, puertos y el interior de un barco, todos ellos con zonas ocultas y una buena cantidad de ítems para irnos recargando con medicina, energía para poder usar nuestros poderes, armadura y balas para una pistola de rayos (¡¿?). También tenemos la posibilidad de usar -si no tenemos algún enemigo encima- una vista en primera persona, ideal para apuntar y disparar a distancia. Pero a Max Steel Covert Missions le siguen faltando cosas, aparte de originalidad: mejores cámaras y una interfase más piola.



Compañía / Distribución: Treyarch/ Mattel Interactive
Dirección de Internet: www.treyarch.com
Género: Aventuras/ Acción





66%

Lo Mejor: Acción constante y buenos gráficos

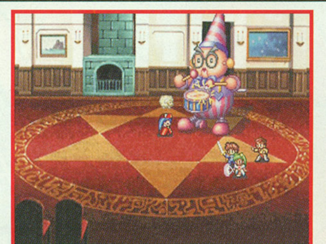
Lo Peor: El juego pide a gritos mejores cámaras

Similar a: Urban Chaos

Lunar 2: Eternal Blue Complete

Por Maximiliano Ferzzola

Uia, qué difícil que está estoooo... Recuerdo cuando hice el Final Test de Wild Arms 2 y muchos se quejaron porque, a su parecer, merecía más puntaje. Tocar juegos que se mantienen en las listas de los más vendidos gracias a sus fanes acérrimos, a pesar de que dichos juegos no sean la gran cosa, nunca ha sido una labor fácil para ningún redactor. Pero hay veces que uno se tiene que poner los pantalones y poner los puntos sobre las ies y esto es lo que me dispongo a hacer, aunque "hiera" alguna sensibilidad. Lunar 2: Eternal Blue Complete es un robo. Un robo muy bien concebido y con buenas intenciones: contentar a los fans de la saga que pedían a gritos otro título de Lunar. Y bueno... Working Designs no hizo más que eso. Agarró el juego anterior, le puso nuevos personajes, hizo unas muy lindas animaciones al estilo anime, le puso el número 2 al final de Lunar y lo sacó a la calle, sabiendo de antemano que el juego se iba a vender sea como sea.





¿Nuevos personajes?

Bueno... casi, casi. La historia de Lunar 2 transcurre apenas luego de finalizar las aventuras del primer juego. Hiro, nuestro protagonista, acompañado de su fiel gata voladora Ruby (sí, igual que Alex y Nall de Lunar) se encuentran pronto en el medio de una de esas hecatombes universales donde todo peligra. Lucia, una minita que baja de la Blue Sphere para contactar a Althena, es muyyy similar a Luna y el argumento es demasiado parecido al anterior. Zophar, de alguna manera que deberemos averiguar, selló los poderes de los Dragones y la Diosa Althena está perdida en algún lado. Nuestra misión consiste en encontrarla y acumular el poder suficiente como para detener a Zophar y a toda su prole de bichos maléficos. En el camino, aquellos que jugaron la primer parte se llevarán algunas agradables sorpresas al ver a algunos de sus antiguos héroes en diferentes lugares. A decir verdad, nada ha cambiado en lo más mínimo con respecto a la primer parte. Las peleas son iguales, salvo que ahora la gatita, en vez de despertar a nuestros personajes caídos, ataca a los bichos. Los monstruos son los mismos, salvo contadas excepciones y... ¿se acuerdan que este juego no tenía peleas al random sino que había muchos bichos en el escenario con modelos mediocres y monocromáticos? Bueno, incluso esos modelos son los mismos. Las escenas de anime están bien logradas, bah... es como cualquier otro anime, pero las voces son tirando a demasiado infantiles y los diálogos a veces nos descolocan por lo colgados que pueden ser.





¿Ta todo mal, entonces?

No, para nada. De hecho, Lunar 2 no está nada mal... Silver Star History era, por sobre todo, un juego adictivo como el que más y tan simple como jugable y divertido. Bueno, afortunadamente esos elementos constituyen la mayor virtud de Eternal Blue Complete. Pero los que hayan jugado la primera parte se percatarán de que nada ha cambiado lo suficiente como para que se justifique una secuela. Técnicamente hablando, claro. Pero, a pesar de que eso le baje bastantes puntos, parece que eso no ha logrado opacar el carisma de la serie.

O sea, un muy buen juego con un olor a choreo bárbaro. Además, gracias a las súplicas de algunos hardcores del ambiente rolero, Working Designs elevó la dificultad más de lo que podíamos esperar, por lo que ahora el título realmente representa un desafío. Los Jefes son tirando a muyyy jodidos de vencer pero, con la estrategia correcta, no nos llevará más de dos o tres intentos. Si te gustó el primer juego, éste es igual, así que no te va a decepcionar.



Compañía / Distribución: Game Arts / Working Designs
Dirección de Internet: www.workingdesigns.com
Género: RPG
1

70%

Lo Mejor: Jugable, divertido y simple

Lo Peor: ¡Es igualito al anterior!

Similar a: Lunar: Silver Star History, Breath of Fire IV



Preparate para el cambio...
TWG
The World GAME
San Martin 860 Local 10
Tel.: 0341-4214926
ROSARIO
twgame@infovia.com.ar
Sega Dreamcast
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
THE WORLD
Solo Videojuegos, Todas las marcas
Precios increibles
La mejor atencion
Rosario, Sta. fe, Argentina.
2001
Mendoza 3936 / Tel.Fax: 0341-4399218

Banjo-Tooie

Por Maximiliano "The Boss" Peñalver

Uno de los sentimientos que nos trae a la memoria recordar a Banjo-Kazooie (la precuela del titulo que revisamos en esta ocasión) es la terrible sensación de vacío que sentíamos al terminarlo. Tantas horas con ese oso y ese pajarraco totalmente alocado nos habían hecho reír, desesperarnos y algunas veces arrancarnos los pelos intentando encontrar la forma de resolver ciertos enigmas.

No era para menos, Banjo-Kazooie (BK) fue en su momento el nuevo Rey en cuanto a juegos de plataformas se refiere, incluso destronando a Mario 64. Ni siquiera uno de los simios más famosos de los videojuegos, Donkey Kong, en su versión 64, logró despojar nuestras mentes de los gratos recuerdos vividos con BK.

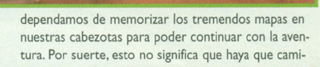
Banjo-Tooie (BT) continúa exactamente donde terminó la primera parte, con Grunty (una bruja fea, vieja y con una autoestima demasiado alta) que después de una titánica pelea con nuestros héroes había terminado debajo de una roca, supuestamente descansando hasta el fin de los tiempos.

Pero como todo lo bueno, la tranquilidad que trajo la desaparición de Gruntilda no duró para siempre...

La aventura continúa

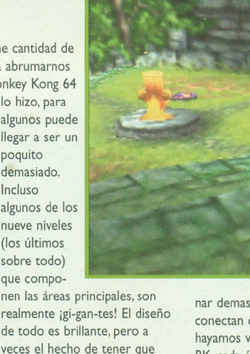
En esta ocasión, las culpables de esta alteración en la calma son nada más ni nada menos que las hermanas de la bruja, Mingella y Blobbelda, que luego de dos años de búsqueda dan con el cuerpo de su hermana. Como toda bruja que se precie de serlo, ésta permanece bien viva, aunque, eso sí, poco balanceada en su peso. Tras recuperarse y en un intento de venganza, Grunty lanza un poderoso hechizo contra la cabaña de Banjo pero, por desgracia, Bottles (el topo que en el original nos enseñaba todos los nuevos movimientos) es el que se traga toda la furia solito y pasa a mejor vida. Y aquí, queridos amigos, es donde tomamos nuevamente el control de la situación, no sólo para devolver a la vida (si esto es posible) a Bottles, sino para ayudar a una pobre aldea de Jinjos (unos seres que también deambulaban por BK) y cientos (SÍ, cientos) de cosas más.

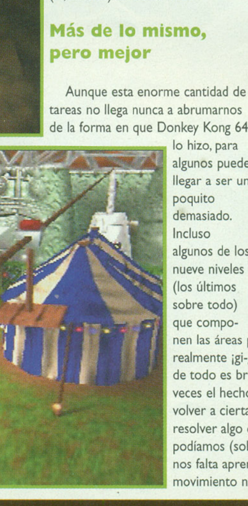




Más de lo mismo, pero mejor

Aunque esta enorme cantidad de tareas no llega nunca a abrumarnos de la forma en que Donkey Kong 64 lo hizo, para algunos puede llegar a ser un poquito demasiado. Incluso algunos de los nueve niveles (los últimos sobre todo) que componen las áreas principales, son realmente ¡gi-gan-tes! El diseño de todo es brillante, pero a veces el hecho de tener que volver a ciertas áreas para resolver algo que antes no podíamos (sobre todo cuando nos falta aprender algún movimiento nuevo) hace que dependamos de memorizar los tremendos mapas en nuestras cabezotas para poder continuar con la aventura. Por suerte, esto no significa que haya que caminar demasiado, ya que existen plataformas que nos conectan con prácticamente todos los sectores que hayamos visitado hasta el momento. Al igual que en BK, cada área se va a poder habilitar una vez que hayamos recolectado la cantidad suficiente de Jigsaw Puzzles para abrir las puertas de cada uno de los mundos. Aunque genéricos (uno de lava, otro de hielo, etc.), están diseñados con un gusto exquisito y variado.









Justamente, variedad es lo que les va a sobrar a paladas jugando a BT. Esta vez no sólo controlamos a Banjo y a Kazooie (que en algunas partes de la aventura se separan para resolver ciertos sectores por su cuenta), sino que el recordado Mumbo Jumbo, el shamán de la primera parte, ahora también es controlable (además de seguir convirtiendo a Banjo y a Kazooie en otros nuevos personajes, también bajo el mando de nuestro pad). Generalmente, el resultado de estas transformaciones es bastante bizarro pero, siempre, muy divertido. El recorrido general se completa con la inclusión de algunos jefes bastante pulentas en los niveles, áreas que recorreremos en primera persona y algunos mini-games y competencias que sirven para amenizar un poco tanta tarea de recolección. Aunque ninguno sea demasiado interesante, estos son básicamente los que jugamos en el modo multiplayer de BT, por lo que podrán deducir que no son los que hacen merecedor a BT del puntaje que tiene.

RARE lo vuelve a lograr

Los gráficos, como siempre en los productos de esta compañía, son realmente extraordinarios, y debemos hacer hincapié en las texturas, que hacen que todo se vea de una manera espectacular. Obviamente, tremendo festín visual en un equipo que ya está pidiendo clemencia tiene sus bemoles; en este caso, se manifiestan en arrastradas poco felices que generalmente ocurren cuando estamos ante un horizonte que nos muestra demasiado o cuando varios enemigos se reúnen para complicarnos la vida, pero más allá de la ocasional molestia no es algo que nos impida disfrutar del juego. Por otra parte, es destacable que este juego NO requiere que tengamos la expansión de memoria de la Nintendo 64, cosa que sí requería Majora's Mask, que pese a eso también tenía sus arrastres.

Otro problemita, gracioso en primera instancia y terriblemente detestable a los diez minutos, es la forma de hablar de los personajes. Ya que el texto es bastante extenso en las conversaciones, los desarrolladores optaron por volver a poner extraños sonidos en vez de voces a todos los personajes. Y aunque se entiende que es por una limitación del cartucho, llega un punto en que el asunto se pone pesado. Sin dudas el punto más flojo en un juego que por lo demás es brillante por donde se lo mire. Por otra parte, los efectos y la música continúan siendo de primera calidad y, como dijimos, posee cientos de pequeños detalles que para enumerarlos todos necesitaríamos la cantidad de páginas de una guía telefónica.

RARE mantiene la corona del género con este título y esperamos con ansias que Conquer's: Bad Fur Day, su próximo lanzamiento en el mismo estilo pero diseñado específicamente para adultos, levante el estándar aún más. Los jugadores, por supuesto, les estaremos agradecidos.

Los secretos de Banjo-Kazooie-Tooie

Todos aquellos que terminamos Banjo-Kazooie teníamos un motivo aparte para esperar esta secuela. Como recordarán, en ese juego encontrábamos ciertas áreas de algunos niveles a los cuales no podíamos acceder, ni siquiera cuando habíamos completado todo en un 100%. Además, en la secuencia final del mismo, en la que aparecían todos descansando en una playa, se hacía mención a que en Banjo-Tooie podríamos "de alguna manera" lograr desentrañar esos pequeños misterios.

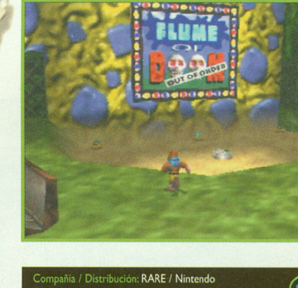
La verdad es que habiendo terminado por completo el juego y obteniendo el 100% una vez más de todo, estos accesos no fueron encontrados por ninguno de los que lo jugamos.

Y aunque encontramos una llave similar a la que se necesitaría para abrir la misteriosa puerta del mundo de hielo de la primera parte, ya la utilizamos en un nivel de ¡Banjo-Tooie! O sea que no tenemos ni idea...

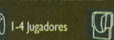
RARE, evidentemente, debe conocer una combinación siniestra para poder entrar en esos sectores y debe tener guardada la información para lanzarla al público un tiempo después de la salida del juego. Tan pronto como encontremos la forma o la gente de RARE se digne a develarlo, se los haremos saber. Mientras tanto, el misterio continuará carcomiéndonos...







Compañía / Distribución: RARE / Nintendo
Dirección de Internet: www.rareware.com
Género: Arcade de Plataformas



1-4 Jugadores



90%

Lo Mejor: Es, simplemente, el mejor juego de plataformas para Nintendo 64

Lo Peor: Las voces. Algunos mapas son demasiado largos.

Similar a: Banjo-Kazooie, Mario 64

Guilty Gear X

Por Santiago Videla

Ya les habíamos mostrado algunos adelantos en el número anterior y ahora, con la versión final en nuestras manos, no podíamos dejar pasar la oportunidad de mostrarles bien de cerca a uno de los más alucinantes juegos de pelea en 2D de todos los tiempos.



Perfil de un nuevo clásico

Tal vez, hasta hace poco, incluso para nosotros era difícil imaginar que alguna compañía menor -como en el caso Ark System Works- pudiera llegar a serrucharle el piso a quienes, hasta el momento, lideraban cómodamente esta categoría con una infinidad de títulos respaldándolos.

Posiblemente, lo que más esté incomodando tanto a Capcom como a SNK en estos momentos (además de la aparición de este juego, por supuesto) es que ninguno de ellos tuvieron ni la iniciativa, ni las pilas, para intentar dar un paso adelante en lo que se refiere a arcades de pelea en 2D. Dejando así que, una pequeña compañía no muy conocida en el resto del mundo, les pase por encima. Pero, si se ponen a pensar, esto hasta puede ser bueno para todos los amantes de estos juegos, porque tal vez de esa forma decidan reaccionar de una buena vez.

Lo cierto es que mientras Capcom sigue reciclando dibujos que ya van camino a cumplir sus cuatro añitos de vida, (algunos de ellos tienen más) y SNK sigue aferrada a su prehistórica y limitada Neo Geo, una pequeña firma ponja les demostró que cuando se quiere evolucionar, se puede.

No voy a decir que los muchachos de Ark System Works son los capos de la creatividad, ya que están muy lejos de serlo. Pero aquí han demostrado tener mucho ingenio, ya que no cualquiera combina lo mejor de los títulos más reconocidos de cada compañía en un solo juego, logrando resultados como los que han conseguido aquí. Y eso que más de uno ya lo había intentado...

Guilty Gear X sigue teniendo la espectacular dinámica de su primera parte, pero me atrevería a decir que está más bien pensado para aquellos que la tengan bien clara con el género por el hecho de que la acción es todavía más rápida.

El sistema de juego es idéntico al que usaba su primera parte, tanto por la forma en la que se hacen los ataques especiales, como los súper combos y todo lo demás y, por ende, es idéntico al que ha venido usando Capcom desde hace rato, pero con algunas variaciones. Además de los conocidos modos de juego Arcade y Vs, también tenemos un modo Survival en el que nos vamos ganando experiencia para habilitar algunas de las pocas opciones o personajes ocultos que hay. También fue incluído un modo para dos jugadores que nos permite grabar la pelea en el VMU, para luego ver la repetición de una forma muy parecida a la de Capcom vs SNK.



Una de las primeras cosas que notamos al jugar en el modo Arcade para un solo jugador es que, a diferencia de muchos de sus competidores, en Guilty Gear X los enemigos controlados por la máquina tienen más aguante que de costumbre y, además de ser bastante agresivos, se suelen defender muy bien (incluso en su nivel de dificultad medio). Por lo que, casi con seguridad, a más de uno les va a sacar algunos callos en los pulgares antes de que logren completarlo, sin importar que tengamos créditos infinitos para continuar.

Cuando jugamos contra la máquina, los oponentes suelen ser bastante violentos y usan todos los recursos que tienen a su disposición, tal y como normalmente lo haría otro jugador.

Por supuesto, al tratarse de una máquina, tarde o temprano se le descubren las mañas, pero a falta de alguien con quien agarrarse de los pelos, la inteligencia artificial de los contrarios siempre puede darnos una sorpresa o dos y dejarnos con algunos dientes flojados de paso.

Guilty Gear X es un juego que tiende a favorecer a los jugadores ofensivos y, a su vez, castiga a los que en lugar de ir al choque se quedan atrás tirando huevadas para tratar de cargar sus barras de super combos o simplemente especulando.

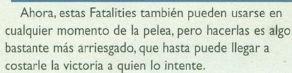
Como castigo a estas conductas por llamarlas de algún modo, "poco competitivas", la máquina dejará vacía la barra de super combos de aquel que prefiera quedarse acobachado a lo lejos intentando currar un poquito y en este juego eso puede llegar a costarle caro, por eso ir al frente es una necesidad si es que quieren llegar lejos.

Los movimientos especiales conocidos como Destroy, que no son otra cosa más que las viejas y queridas "Fatalities" de la serie MK siguen estando presentes, aunque ahora funcionan de forma tal que no desbalancean al juego como sucedía antes.

Para los que no estén al tanto de como funcionaba esto, en el primer Guilty Gear, los "Destroy" se podían hacer casi en cualquier momento y al colocarlos, el que usó el ataque, automáticamente ganaba los dos o más rounds que tuviera el combate, dándole al contrario tan solo una fracción de segundo para cotrarrestarlo.

Como se imaginarán, esto no le resultaba gracioso a nadie, sobre todo porque en los niveles más avanzados la máquina era quién los usaba con más frecuencia de lo debido.





Ahora, estas Fatalities también pueden usarse en cualquier momento de la pelea, pero hacerlas es algo bastante más arriesgado, que hasta puede llegar a costarle la victoria a quien lo intente.

Unicamente teniendo la barra de super combos cargada al máximo (aquí se llama "Tension") se puede entrar en el modo Destroy, que nos da un límite de tiempo para intentar hacer el dichoso movimiento del mismo nombre. El problema está en que ahora los Destroy pueden ser bloqueados y, si el que lo hace falla o llega a terminársele el tiempo, como castigo su barra de "Tension" desaparecerá por el resto del round, impidiéndole usar los súper combos normales.

Otro detalle es que ahora con los Destroy sólo se puede ganar un round a la vez, de manera que la jugabilidad en todo momento se mantiene balanceada.

El antes y el después

A la hora de hablar del tema gráficos, Guilty Gear X es algo realmente especial, ya que como dije en el número anterior, éste es el primer juego de pelea en 2D de la historia que usa dibujos en alta resolución, o sea 640 x 480, con lo que deja muy atrás a cualquiera de sus rivales actuales.

Además, el impresionante detalle de los diseños y la calidad de sus dibujos estilo animé y las animaciones de cada personaje son algo que hasta ahora no tienen comparación.

No me quiero olvidar de hablar del alucinante show de efectos especiales que acompaña cada golpe, ataque especial y demás, ya que es una parte importantísima de todo este conjunto imperdible, que con un poco de suerte servirá de ejemplo para que alguien (ya sabemos quiénes pueden ser) trate de imitarlo.

El sonido también se lleva sus aplausos y lo más destacable en este apartado es, por supesto, la música. Al igual que su antepasado, está compuesta por una serie de excelentes temas con una onda bastante heavy y que tienen un ritmo casi tan vertiginoso como la acción del juego. Tal y como sucede en la mayoría de los juegos en versiones japonesas, Guilty Gear X incluye una opción para conectarse por Internet, que a pesar de no servir para jugar por módem nos permite acceder a la página oficial del juego, cosa que no sirve de mucho ya que todo ahí es ilegible, por lo que es muy posible que en su versión americana esto desaparezca... como siempre.



Realmente después de haberlo visto, jugado por largas horas y seguirlo jugando, estoy en condiciones de asegurarles que el nuevo niño mimado de Ark System Works es de lo mejor que me ha tocado ver en el terreno de los juegos de pelea en 2D.

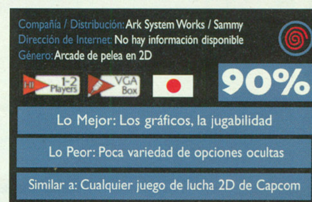
Si bien las opciones ocultas que tiene son pocas en comparación con otros juegos (sólo 2 personajes y un modo de juego adicional) el total de 15 personajes (la mayoría de los cuales provienen de la versión anterior) es una variedad aceptable como para tenernos colgados por un buen rato.

Por eso les digo una vez más que, sin importar de qué compañía o de qué estilo sean fanáticos, Guilty Gear X es un título que no pueden dejar pasar, y más aún si consideran que saben apreciar un juego bien hecho.

Todavía no se sabe la fecha de su salida en el resto del mundo, ni de qué modificaciones tendrá la versión americana, pero se rumorea que nada menos que los amiguetes de Capcom están tratando de conseguir los derechos para distribuirlo. O sea que al menos quieren compartir una porción del rotundo éxito que actualmente está teniendo en su país de origen... no son ningunos giles los pibes.

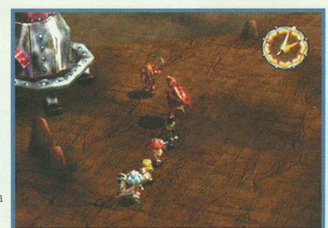
En lo personal, espero que los muchachos de Ark System Work sigan haciendo este tipo de cosas y que no tengan que pasar otros dos años para poder volver a deleitarme con un nuevo Guilty Gear.





Grandia II

Por Santiago Videla









Desde un principio, Grandia II se veía como un proyecto muy prometedor. ¡Ni de casualidad nos imaginábamos que el salto que darían los muchachos de Game Arts desde su primera parte hasta ahora sería tan grande! Sin temor a equivocarme, podría decir que este juego está a la par de las mejores producciones de Square en este género.

Con las obvias ventajas que ofrece el hardware de la Dreamcast con respecto a la Play y, por supuesto, a la Saturn, la consola que vio nacer a esta serie, Grandia II tiene todo lo necesario como para dejar babeando hasta a los fanáticos más exigentes. Además, es el primer título de esta categoría que alcanza tal nivel de calidad, por lo que me gustaría que de aquí en más sea tomado como ejemplo para los títulos que vendrán... pero basta de charla y vamos a ver de qué se trata.

Tras los pasos de Square



Grandia II es un juego con más semejanzas a los últimos títulos de la serie Final Fantasy de las que aparenta, pero que a su vez tiene un estilo muy propio, con muchas mejoras que lo convierten prácticamente en una experiencia obligatoria para cualquier fan de este tipo de aventuras.

Pese a seguir la línea de los más tradicionales títulos del género, Grandia II es un juego que resulta mucho más atrapante que la mayoría de sus competidores, porque combina en un mismo paquete una historia brillante, una dinámica que no aburre, un sistema de combate muy ingenioso, práctico e intuitivo y por supuesto gráficos y efectos que están para caerse de la silla.

Uno de los detalles que más me llamó la atención es que, a pesar de que tenemos a nuestra disposición una enorme variedad de opciones de todo tipo, como siempre sucede en estas aventuras, el juego está preparado para explicarnos desde las cosas más simples hasta las más avanzadas con lujo de detalles y ejemplos, gracias a los cuales en pocos minutos estaremos jugando como si ya lo conociéramos.

En juegos como éste, el sistema de combate es de vital importancia para evitar que la acción se ponga tediosa; a su vez, tiene que estar lo suficientemente bien balanceado como para ser accesible y al mismo tiempo ofrecernos libertad y variedad.

En el caso de Grandia II, creo que el sistema de combate es uno de los mejores que he visto desde que tengo memoria, por el hecho de que, además de ser divertido, está pensado para favorecer la estrategia y hacer que los distintos personajes se complementen entre sí.

En el modo de combate, la acción se desarrolla de una forma un tanto parecida a la de la serie Final Fantasy, pero con una cantidad de mejoras bastante importantes, que lo hacen más simple, pero no menos variado.

Para empezar, al entrar en una pelea tenemos una única barra de acción en la que se puede ver un símbolo representando a cada protagonista y a cada enemigo, que a su vez nos indica el momento en el que estaremos listos para actuar.

A diferencia de lo que ocurre en otros juegos, a la hora de seleccionar lo que vamos a hacer, la acción de los otros personajes no sigue su curso hasta que hayamos decidido algo, para permitir que podamos planificar bien la forma en la que vamos a atacar o a defendernos.

Cada símbolo que representa a los enemigos nos indica a su vez los puntos de vida que tienen (por lo general esto se indica en los enemigos comunes), y las acciones que ellos llevarán a cabo, como ser a quién van a atacar y con qué. Esto nos permite armar tácticas más elaboradas para responder de forma efectiva.

Dentro de la barra de acción hay un segmento de otro color, que nos indicará el tiempo que cada quién tardará en llevar a cabo la acción que seleccionó. Por medio de un ataque llamado "Critical", es posible can-









celar el movimiento del enemigo cuando está por ejecutarlo, y esto amplía notablemente la variedad de tácticas que se pueden armar, no sólo para atacar sino también para defenderse.

Aquí, tanto protagonistas como enemigos se sitúan en diferentes lugares del escenario e incluso es posible moverlos por medio de una opción llamada "Evade" (esquivar), lo que hace que también debamos tener en cuenta las distancias a la hora de pelear, ya que cada quien tiene un determinado alcance.

Otro de los detalles interesantes es que ya no seremos sorprendidos por monstruos que no vemos, sino que los enemigos estarán moviéndose por el escenario. Eso nos dará la posibilidad de esquivarlos en caso de que no queramos agarrarnos a piñas.

Esto también agrega un importante elemento estratégico a los combates, porque si tenemos cuidado y nos acercamos a cualquier enemigo cuando no nos estén viendo, al empezar la batalla tendremos más iniciativa y por lo tanto nuestros turnos serán los primeros. También hay que tener cuidado de que no nos tomen por detrás, ya que de ese modo seremos sorprendidos.

Luego de cada pelea, por lo general obtenemos tres tipos de monedas, además de varios otros objetos, que pueden ser normales, mágicas o especiales. Cada tipo de moneda nos servirá tanto para conseguir nuevos conjuros y habilidades especiales como para mejorarlas una vez que las tengamos.

La magia se maneja de una forma un tanto parecida a lo que era en FF VIII con los Guardian Forces, pero aquí lo que le da a cada personaje los poderes que podrá usar en combate son una especie de huevos con diferentes características y conjuros, que iremos encontrando a medida que progresemos. Estos huevos pueden intercambiarse en cualquier momento y con excepción de la magia no tienen ningún efecto sobre las habilidades comunes y especiales de quien lo use, además sólo podemos usar uno por personaje, por lo que tendremos que analizar bien la situación antes de distribuirlos.

Sin duda el mayor éxito de este juego, además de su estupendo sistema de combate, es que, a pesar de que no es fácil, la dificultad está bien regulada como para que no tengamos que irnos por ahí a matar interminables hordas de bichos hasta que podamos afanar uno o más niveles, con tal de poder enfrentar a determinados enemigos. Aquí todo depende de la astucia con la que encaremos cada situación y por supuesto de la forma en la que asignemos y distribuyamos la magia y las habilidades especiales.

Además, los escenarios son lo suficientemente amplios como para ponerse a explorar, meterse en lugares poco frecuentados y encontrarse algunas cosas que bien valen la pena el viaje extra.

Una producción a todo trapo

Además del excelente guión, el sistema de pelea y todas esas cositas que hacen de Grandia II un clásico indiscutido, otro de los grandes logros de Game Arts con este juego es la ambientación y, por supuesto, los gráficos.

Todos los entornos están modelados en 3D con un nivel de detalle impresionante, como pocas veces se había visto en una aventura. Además de la calidad de los modelos que se usaron para personajes y escenarios, también se incluyeron detalles, como la posibilidad de prender antorchas en las paredes de algunas cavernas, que irán iluminando el camino y nos servirán de referencia para saber por dónde anduvimos.

Los mayores halagos van para los efectos especiales, sobre todo para los que se usaron para la magia, ya que algunos son comparables y hasta mejores que mucho de lo que se ve en los FF.

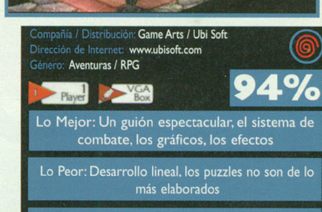
Incluso hay conjuros que hasta usan secuencias animadas a mano, con dibujos estilo animé, que al combinarse con lo que se ve en el juego tienen un aspecto impresionante.

El sonido también tiene lo suyo, en especial la música, que en el segundo GD viene en forma de tracks de audio para que podamos escucharla como si fuera un CD normal.

Aunque en líneas generales el desarrollo del juego es bastante lineal y los puzzles no son de los más brillantes, Grandia II es para Dreamcast lo que los Final Fantasy son para PlayStation. Nos garantiza algunas de las mejores 60 horas que un título de este género nos pueda dar en la consola de Sega.

El único problema, como suele pasar en estos casos, es que a menos que sepan inglés no podrán disfrutarlo como corresponde. ¡Si tienen conocimientos del idioma, no se lo pierdan!





Vanishing Point

Por Diego E. Vitorero

Bueno, bueno, bueno. Estamos nuevamente con otro excelente título de carreras automovilísticas para la Dreamcast. ¿Que la DC tiene grandiosos juegos de autos? Ya lo dije ¿Que cada vez son más y mejores dichos juegos? También lo dije, no es ninguna novedad para quienes siguen fielmente Next Level. Y gracias a Clockwork Games, los amantes de los autos y la velocidad podemos seguir disfrutando de todo lo que ofrece Vanishing Point.

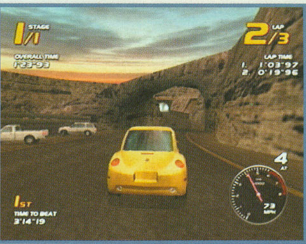


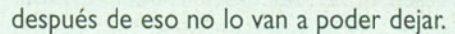


Punto extremo

Para comenzar hay que destacar la excelente calidad con la que cuenta VP en todas sus áreas, a excepción de cosas muy puntuales.

Los que leyeron el Final Test de Metropolis Street Racing en el número pasado de NL, ya saben que el objetivo principal del juego es juntar "Kudos", que son algo así como puntos de experiencia que nos permiten habilitar pantallas y autos, además de otras cosas. En VP, la mecánica de juego difiere del juego de Bizarre Creations en cuanto a que no hace falta acumular puntos de experiencia, sino que nuestra principal meta será pasar ciertos objetivos y modos de juego para habilitar otros nuevos. Algo no muy original dentro del género pero que aun así fue llevado a cabo de forma muy profesional.







La primera impresión que me dio VP no bien lo puse en la consola, fue que el auto no se puede dominar como uno quisiera ya que se torna incontrolable en algunas curvas y tiende a hacer "aquaplaning" -se denomina así cuando un auto se comporta como si entre el piso y las cubiertas existiera una capa de agua- lo cual hizo que empezara a dudar sobre la jugabilidad de VP. Por fortuna, esa sensación se esfumó cuando comencé a tomarle la mano a los controles y la técnica de manejo. También deben tener en cuenta que al principio puede parecer aburrido, por lo menos hasta que completen las primeras diez o doce pistas, después de eso no lo van a poder dejar.

Para habilitar más opciones de juego, podemos citar el caso del modo más importante, el modo "tournament". En él podremos usar una Ford Explorer o un Mustang apenas comencemos, y cuando pasemos las tres etapas utilizando siempre el mismo auto se nos habilitará otro, y así sucesivamente. En cada fase tendremos un tiempo a batir que dependerá de la pista en la que corramos y que nos servirá para finalizar la etapa.

Otro de los modos que le va a favor por lo entretenido, es el "Stunt Driver", en el que tendremos que hacer alguna prueba acrobática o de manejo con el auto que nos asigna el juego. Algunas de estas pruebas consisten en llegar lo más lejos posible saltando por una rampa, recorrer un camino sinuoso en el menor tiempo posible o reventar una cierta cantidad de globos despa-rramados en el escenario; estos son sólo algunos.



En lo que respecta al apartado gráfico, los modelos de los autos son destacables, como así también todo el entorno en el que se mueven, y no por esto el juego se ralentiza o muestra pequeños síntomas de tironeo. Aunque no hubiese estado nada mal que los encargados en el diseño agregaran nivel de daño en los coches.

El agregado de muchos y variados modos de juego con diferentes autos hacen que VP nunca se termine, justificando así los morlacos que invertimos en él.

32 licencias de la industria del automovilismo se hacen presentes en VP, licencias como Aston Martin, BMW, Lotus, VW, Dodge, Ford y muchas más.

Como en el planeta de los mortales nada es perfecto, vamos a enumerar algunas de las cosas que hicieron que VP no se llevara el cuadro de honor. Lo primero es que cuando jugamos en Multiplayer a pantalla dividida, el juego baja algo de calidad a la vez que los autos se ven muy achatados, tanto sea horizontal o verticalmente; depende cómo dividamos la pantalla en el menú de opciones.

Y otra cosa que le va en contra es que las colisiones del auto contra otros coches o los laterales de las pistas son bastante malos. Digo esto porque parecen autos de plástico, que rebotan una y otra vez de manera exagerada, cuando no vuelan por el aire.

Vanishing Point no es perfecto, pero estoy más que seguro que es uno de los juegos a probar una vez que hayan terminado alguno de los títulos dentro de un género que está dando que hablar en la vida de la Dreamcast.



Compañía / Distribución: Clockwork Games / Acclaim
Dirección de Internet: www.clockwork-games.com
Género: Automovilismo

1-4 Players

83%

Lo Mejor: Tiene mucha rejugabilidad

Lo Peor: La pantalla dividida y colisiones

Similar a: Metropolis Street Racing

King of Fighters 99 Evolution

Por Santiago Videla

En nuestro querido idioma castellano, la palabra "Evolution", que obviamente se traduce como evolución, sugiere algo novedoso o, por lo menos, con notables mejoras con respecto a lo que ya se conocía de hace bastante.

Según parece, en el universo SNK esta palabra se debe usar porque suena linda y probablemente porque debe ser bastante comercial, ya que no es precisamente el término más indicado para describir a esta nueva versión de KOF 99. Veamos por qué.

Con todas las novedades viejas y más

Desde los primeros anuncios por parte de SNK, haciendo referencia a su nuevo King of Fighters 99 Evolution, la compañía hablaba de aprovechar las posibilidades que tenía la Dreamcast, de gráficos renovados y todas esas cosas que por supuesto llaman la atención. En teoría, todo aparentaba estar bien encaminado, ya que para variar un poco, parecía que por fin SNK se había decidido a dejar de basarse en la vetusta tecnología de la Neo Geo para hacer un juego y adaptarse un poco más a los tiempos que corren.

Poco tiempo después, la versión final hizo su debut en Japón y, a decir verdad, el hecho de que hubieran tardado tan poco en tenerlo terminado ya empezaba a despertar sospechas acerca de lo "novedoso" que podría llegar a resultar este nuevo lanzamiento de la serie KOF. Pero todas nuestras sospechas se confirmaron muy poco tiempo después, cuando pudimos ver el juego en persona y, por más que a muchos les duela, ésta es la realidad.

Lo cierto es que de "Evolution" este juego tiene muy poco, ya que lo único verdaderamente nuevo son los escenarios que están hechos en 3D, algo así como lo que hizo Capcom tiempo atrás en Marvel vs Capcom 2. Lógicamente, al tratarse de una versión para Dreamcast, los personajes están con sus animaciones completas, lo que sin duda es una buena noticia para sus fans. Pero el tema es que, salvo por los escenarios, el resto es idéntico a lo que se ve en la versión hogareña de Neo Geo. En este juego, al igual que en el original, a los equipos de tres personajes tan característicos de la serie se les agrega un cuarto luchador, que no participa directamente de las peleas.

Este cuarto personaje funciona como un asistente, tal y como se ve en los títulos de la serie Vs de Capcom, que puede entrar cuando se lo indicamos para lanzar un ataque y luego irse.

Los asistentes se conocen con el nombre de Strikers y, precisamente, una de las pocas opciones especiales que ofrece el juego es habilitar varios Strikers (sólo dos de ellos son nuevos) que, en su mayoría, son un rejunte de personajes de los KOF anteriores, que no fueron incluidos como luchadores normales.

Personalmente, creo que la jugabilidad es lo más destacable de KOF 99 Evolution, que lejos de ser súper innovadora sigue siendo tan dinámica como siempre. Entre los modos de juego para uno o dos jugadores que ya todos conocemos y el tradicional modo Practice, también tenemos dos variantes de una modalidad Survival, que le agregan algo más de variedad a lo presente, aunque no mucha.

La variedad de personajes con los que podemos jugar es exactamente la misma de KOF 99, incluso siguen estando las tres versiones de uno de ellos (Kyo), con la diferencia que ahora tenemos al enemigo final (Kryzalid) habilitado desde el vamos.

Lógicamente, al estar presente la palabra "Evolution" no puedo dejar de hablar de la parte técnica, ya que aquí tenemos un detalle bastante importante que no puedo pasar por alto.

En contraste con algunos escenarios muy bien modelados en 3D, tenemos un impresionante reciclaje de gráficos, algunos que datan del primer KOF de allá por 1994 que, a pesar de tener algunos cuadros de animación más de los que tenían en aquella época, la edad ya se les nota... y mucho.



Obviamente, como la gran mayoría de los dibujos de los personajes fueron traídos de títulos anteriores, el juego sigue estando en baja resolución y los gráficos se ven bastante pixelados. Los efectos especiales dejan bastante que desear, porque también siguen siendo los mismos que vienen usando desde hace años y aquí se desaprovechó mucho el potencial de la Dreamcast. Incluso en los personajes más nuevos que aparecieron por primera vez en la versión original de KOF 99 se nota que fueron hechos para un hardware que hoy en día ya tiene muchas limitaciones, porque sus animaciones no son tan fluidas como en muchos otros juegos de este género.

A pesar de que este nuevo KOF sigue siendo un buen juego, no está a la altura de lo que la Dreamcast puede ofrecer y hoy por hoy se pueden encontrar títulos muy superiores, por lo que es más indicado para los fans a muerte de la saga.

Irónicamente, el slogan que aparece junto al logo de SNK dice "The Future is Now", pero por lo visto aquí, ese futuro ya hace rato que se convirtió en pasado y si bien es sabido que las finanzas de SNK están pasando por un momento difícil (incluso en Japón), me parece que si no se ponen media pila y empiezan a evolucionar en serio de una buena vez, difícilmente puedan revertir su situación.

Al igual que Capcom, esta compañía es amante del reciclaje, pero a veces se les va la mano (como en este caso), por eso estaría piola que dejen de basar todos sus proyectos en una tecnología de hace más de 10 años -como la de Neo Geo- y se dediquen a aprovechar lo que las nuevas consolas pueden dar. Tal vez si se fijan en lo que Ark System Works logró con Guilty Gear X puedan llegar a sacar una o dos ideas interesantes, ¿no les parece?

Compañía / Distribución: SNK / Agetec
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de peleas en 2D

1-2 Players

67%

Lo Mejor: Los escenarios

Lo Peor: Usa gráficos reciclados de hace más de 10 años

Similar a: Al resto de la serie KOF

Kengo Master of Bushido

Por Rodolfo "Saotome" Laborde

Japón, Era Genroku (1688 - 1704). A pesar de no haber guerras durante estos años, muchos hombres estudian junto a sus sensei el manejo de la katana y el wakizashi, practicando día tras día las más diversas técnicas de combate en alguno de los diferentes dojos, en los bosques de bambú y hasta en lo alto de las montañas, todo con el fin de llegar a la cima del bushido (bushi-soldado/ guerrero, do-camino), para lograr que katana y cuerpo formen una unión y sean sólo uno.

Nuestra meta en Kengo consiste en dominar las técnicas de todas las escuelas -la propia y las rivales- y, más o menos como sucedía en el modo historia de Soul Edge, armarnos nuestra colección de espadas samurai. En el comienzo estamos obligados a elegir una de estas escuelas y aprendernos sus técnicas, que dependerán del dojo y del sensei de kenjutsu con el que hayamos decidido estudiar. Una vez aprobado el inicio, que no son más de 4 ó 5 lecciones de lo más básicas, la cosa va a empezar a ponerse mucho más interesante y no menos complicada, ya que nos iremos enfrentando con espadas de madera a nuestros senpai, -los alumnos más avanzados que estudian con nosotros-, que siempre nos ganan en agilidad, habilidad o fuerza. Cuando ya la tengamos súper clara y no quede ningún compañero en pie, no nos quedará otra que enfrentar a nuestro maestro que, de ser vencido, nos dará la espada del dojo, además de habilitarnos un permiso para ir a desafiar a los de las demás escuelas. Y si somos tan buenos como para ganarle en combate a todos, nada fácil por cierto, podremos competir en el Torneo Imperial ¡Pero ojo al piojo!, que ahí ya se usan espadas bien afiladas y podemos recibir unos cuantos tajos muy fuleros por parte de los guerreros más destacados de Japón. Como verán, Kengo Master of Bushido es un juego de peleas largo, algo no muy común dentro de este género.

La espada japonesa

A diferencia de las espadas de dos filos forjadas en occidente, la espada japonesa siempre se caracterizó por tener sólo uno. Además, toda buena katana debía cumplir con tres requerimientos fundamentales: que no se rompiera, que nunca se doblara y que tuviese muchísimo filo, aparte de ser un elemento decorativo y agradable a la vista.

A cortes se hacen los hombres



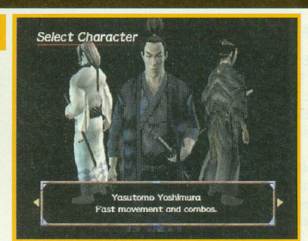
Pasadas las primeras lecciones básicas, se habilitará una serie de entrenamientos que, de ser completados correctamente, nos aumentará alguno -o varios- de nuestros atributos, que obviamente dependerán del personaje que hayamos elegido al comienzo del juego. Dichas prácticas me hicieron recordar al Ready 2 Rumble, solo que en esta oportunidad la cosa pinta ser más seria y con una ambientación un poquito más "oriental". Me refiero a meditación Zen, ponerse en tarlipes debajo de una cascada y no desmayarse del frío, cortar cañas de bambú en tiempo récord, desenfundar nuestra katana a la vez que apagamos todas las velas, aparte de un par de opciones más ya no tan interesantes.



El sistema de pelea

Una de las cositas copadas que presenta Kengo es que a medida que vayamos venciendo a los superiores de cada escuela aprenderemos sus técnicas más avanzadas, pudiendo luego armar y/o editar con ellas nuestros propios combos, a los cuales accederemos oprimiendo las teclas L1, L2, R1 y R2.

Ya en la parte técnica, los gráficos son muy buenos, aunque no así la animación. Todo lo que oirán como música de fondo serán los sonidos de la naturaleza (cascadas, grullas, grillos y viento principalmente). Pasa que Kengo Master of Bushido es un juego de japoneses hecho para japoneses (o para occidentales que estén muy metidos o interesados en el tema), que tengan una Play 2 y que gusten MUCHO de los combates con espadas. Resumiendo, le va a gustar a muy pocos. De hecho, sólo a mí me agradó en toda la redacción. Porque digan lo que digan, hay que reconocer que pocas veces se vio un título tan bien documentado y que reflejara la manera de vivir y algunas de las costumbres de Japón por aquellos días. Un juego que muy, muy pocos sabrán apreciar, pero que no por eso deja de ser un buen juego. Y como dice nuestro gran amigo Nimo: "Por lo menos así lo veo yo".







Compañía / Distribución: Genki Co. / Crave Entertainment
Dirección de Internet: www.cravegames.com
Género: Peleas

1 a 2 Jugadores

70%

Lo Mejor: Da una idea de la mentalidad y filosofía japonesa

Lo Peor: Solo un grupo muy selecto logrará apreciarlo

Similar a: Bushido Blade y Bushido Blade II

Como ya todos sabemos, en este abundante mundo de los juegos, las producciones de dos mangos son algo bastante común en todas las plataformas. Estos juegos, por lo general, suelen pasar desapercibidos al punto tal que, la mayoría de ellos, logran llegar hasta las manos de muchos desafortunados. Y estos pobres diablos estarán comprando algo que les dejará el estómago hecho un nudo.
Por eso es que, a partir de este mes, inauguramos esta nueva sección en donde les vamos a mostrar aquellos títulos que, aunque parezca mentira, existen y siempre están esperando a la vuelta de la esquina en búsqueda de nuevas víctimas.

Championship Surfer

Los culpables son: Krome Interactive / Mattel Interactive
Género: Arcade de Surf muy feo

Por Santiago Videla

Ultimamente, el Surf es uno de los deportes llamados "extremos" que más interés ha despertado en todo el mundo. Aprovechando este fenómeno, nunca se hacen esperar aquellos que intentarán sacarle algunos manguitos haciendo un juego de medio pelo que se venderá por la foto de la caja.
A mi entender, la gracia de practicar un deporte como éste es, precisamente, experimentarlo en persona y no intentar hacerlo sentado frente al televisor en un intento de simulación como éste. Sin importar que sean los mega capos de la tabla o los chabones que aparecen en los videos que se ven aquí.
Usando como gancho las caras de algunas personalidades bastante conocidas en el mundo del Surf, Championship SurFer promete una experiencia "como pocas". Pero, supongo que al decir esto, los amigos de Krome Interactive olvidaron poner la palabra *embolante* al principio de la frase.
Este juego, que prometía ser algo grosso (comparado no sé con qué), no es otra cosa más que un simple arcade, que se pasa más tiempo cargando del que podemos llegar a estar jugando. En cada modo de juego, la acción se limita a subirse a la única ola que aparecerá detrás de nosotros (si la dejamos pasar, tenemos que empezar de vuelta) y hacer un par de piruetas antes de que la dichosa ola desaparezca o que el tiempo se termine. Gracias a la física no muy real que ofrece, es posible realizar maniobras bastante bizarras y por momentos surfear marcha atrás, siempre que a la máquina no se le ocurra ponernos justo en frente de nuestras narices uno de esos simpáticos obstáculos que nos manda todo el tiempo (boyas, rocas y todo tipo de huevadas), o sea que la diversión está garantizada... pero para los que jueguen a otra cosa.



Un consejo sano: Hasta meterse en la Pelopincho usando un pedazo de telgopor como tabla es más divertido que jugar a este juego, que lo único que tiene de real es que realmente es una momia y produce menos adrenalina que el menú del Memory Card.

16%



Tonka Space Station

Los culpables son: Hasbro Interactive
Género: Arcade que da arcadas

Por Santiago Videla

No sé si será casualidad o qué, pero a decir verdad parecería que este juego hubiera sido hecho con el único propósito de estrenar esta sección, así que vamos a darle el gusto.
Tonka Space Station es un arcade muy básico, basado en una línea de juguetes, en el que, con la excusa de construir una estación espacial, nos harán pasar por algunos de los minijuegos más cancerígenos que la imaginación humana pueda concebir.
El primer desafío que este juego nos plantea es sobrevivir a los prolongados tiempos de carga entre los distintos niveles o pantallas de opciones. Y, si bien hay que reconocer que por su dinámica lenta, tirando a paralítica, Tonka está más bien destinado a los chicos, es muy probable que para cuando termine de cargar ya se hayan convertido en adultos.
En cualquiera de sus modos de juego, cada uno de los niveles que tiene este Tonka es una especie de minijuego en el que, con algún vehículo, que puede ser autos, naves y todo eso, tenemos que ir juntando pavadas a lo largo de un recorrido apestosamente repetitivo y con un diseño que, si digo que es espantosamente feo, me estoy quedando corto.
En cada recorrido únicamente tenemos que esquivar obstáculos inertes. Y, muy de vez en cuando, aparecerá alguna plantita o alguna piedra que deberemos destruir para evitar entrar en coma 4, producto del aburrimiento extremo.
Hacía tiempo que no me topaba con un juego tan horripilante como éste, así que ya lo saben niños, cuando lo vean, huyan hacia otra parte... y rápido.



Un consejo sano: Ni siquiera un pibe que nunca tocó una consola en su vida puede llegar a resistir más de 5 minutos enfrente de esta caca sin quedar abombado, así que si buscan algo para chicos, que no sea muy violento, mejor enséñenles a jugar al truco.

4%

Chakan: The Forever Man

Por Maximiliano Ferzzola



"Ha pasado tanto, tanto tiempo... He cazado demonios por no menos de mil años. Y aún recuerdo cómo este dolor comenzó... parece que fue ayer. Cuando mi sangre era caliente y yo un gran guerrero. Ni hombre ni bestia podía igualárseme en combate mortal. Entonces, en mi arrogancia, dije un día que hasta la muerte caería rendida ante mi espada. Ella me sonrió y me dijo... "A un hombre dé muerte la Muerte misma, juguemos un duelo. Si tú ganas, la vida eterna te será concedida. Si yo gano, tu alma es mía para hacer de ella lo que desee". Estúpidamente, acepté... Con espadas y hechizos chocamos en combate y el mundo tembló ante el poder desatado por nuestros golpes. Ataqué con tal poder que hasta la muerte retrocedió y, entonces, increíblemente, cayó. Reclamé mi recompensa y ella me la otorgó... ahora estoy maldito y debo vivir hasta que todos los demonios sobrenaturales hayan muerto. Así que... cazo... peleo... mato... hasta el final de mi maldición, solo así podré alcanzar el solaz del descanso eterno.

Un juego con vida eterna

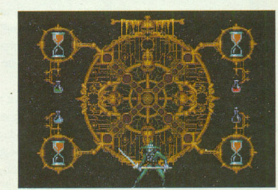


En 1992, Sega lanzó al mercado de su flamante Mega Drive un juego conocido como Chakan: The Forever Man. Chakan era, y sigue siendo, un desconocido personaje de comics que tentó a la gente de Sega por su impresionante historia, la que pudieron leer en el comienzo de la nota, y por el valor de su licencia, casi nulo. Y, seguramente sin querer, hizo uno de esos juegos que, para los que lo jugaron, resultan difíciles de olvidar. Un arcade, lleno de acción, opciones, con una historia de antología y una dificultad endiablada. De todas maneras, Chakan no logró ser un hit de ventas, pero cautivó a miles y miles de jugadores por su original planteo y sus increíbles apartados técnicos. El título pronto ganó el respeto de todas las compañías desarrolladoras del momento y hoy es considerado mítico. Chakan no podía morir. Era infinito. Pero tenía un tiempo limitado para completar la totalidad del juego. E, increíblemente, a pesar de que contábamos con vidas infinitas, fueron muy pocos los bravos que llegaron al final. Demasiados pocos. Su elevadísima dificultad es parte de su leyenda. Chakan no solo era un maestro en el arte de pelear con dos espadas, también la tenía muy clara con la hechicería y podía ejecutar hechizos de curación, de ataque, de fuerza y otros que resultaban siempre extremadamente útiles. El mundo de Chakan se comunicaba con cinco planos, que debíamos cruzar de Pe a Pa, para encontrar al demonio de turno y hacerlo caer por la furia de nuestras espadas. Luego, si teníamos la paciencia suficiente, cuando vencíamos a todos los demonios, otro enfrentamiento con la muerte se hacía palpable...



Otra oportunidad de redención

"Erradicaste de la tierra a todos los demonios sobrenaturales, Chakan, pero mira hacia arriba. Cada una de esas galaxias tienen planetas, y cada planeta tiene sus poderosos seres diabólicos", le dice la Muerte a nuestro pobre amigo Chakan, y la secuela programada para Dreamcast encaja a la perfección. Otra oportunidad para Chakan, y otra oportunidad para que su nombre se haga conocido. AndNow estará a cargo del proyecto, y el mismo diseñador que dio vida al Chakan de Mega Drive, Annunziata, se abocará a la tamaña empresa de trasladar este complejo mundo demoníaco al universo de la Dreamcast. AndNow promete un desafío solo para hardcores: "Estimamos que solo el 5% de los jugadores terminará realmente el juego. El resto, por supuesto, podrá ver el primer nivel. Como el juego va a ser tan difícil como el anterior, queremos que aquellos que recorran todo el mundo tengan su recompensa en los apartados técnicos. Y créanme que se va a ver todo alucinante", dijo Annunziata. El planteo de esta nueva entrega se basa en los parámetros establecidos por juegos como Metal Gear Solid. Chakan es un cazador, no un mercenario. Por lo tanto Chakan podrá escuchar pasos y sonidos, moverse en silencio, mirar, rastrear criaturas y deberá -siempre- ser lo más sigiloso posible. Chakan es un buen guerrero, pero sus adversarios, en banda, pueden acabar con él... o por lo menos atrasarlo. El juego todavía no tiene una fecha establecida de lanzamiento pero se cree que AndNow lo tendrá listo en algún momento de 2001.



Más que sólo una revista de animé...



FIFA Vs. Winning Eleven

Por Diego E. Vitorero



La eterna rivalidad

Cualquier consolero que tenga "la redonda" como símbolo patrio, seguramente conoce ambos juegos de fútbol. Más allá de los gustos personales de cada uno, en Next Level nos pareció correcto hacer una nota comparando los juegos de EA Sports y Konami, ya que muchas de las cartas y e-mails que recibimos todos los meses nos preguntan el motivo por el cual WE se lleva más puntaje que FIFA (en su versión para PSX) siendo que el segundo en su versión de PC se lleva todos los puntos.

Algunas de estas cartas nos aclaran que nunca jugaron a WE por el simple hecho de que viene en japonés. Ahora, si me permiten, voy a desarrollar cada área por separado, lo cual de seguro aclarará muchas de las dudas.

Gráficos: EA se caracteriza por no hacer muchos cambios en sus productos año tras año, cosa que también se ve reflejado en sus juegos para PC. Los pocos cambios que hace se notan más en la parte gráfica y cinemática del juego -entorno, modelo de los jugadores, movimientos-. En FIFA, esto tiene una incidencia directa ya que -como pasó con FIFA 2001- los cambios más notorios se ven en la parte gráfica del juego. Si bien EA hace un trabajo excelente en cuanto a lo visual, es prácticamente por lo único que se preocupa; la jugabilidad -cosa que ampliaré más adelante- se mantiene casi igual todos los años. Aunque el juego de Konami goza de un buen apartado visual, no llega a ser de la calidad que luce FIFA.

Opciones de juego: Pongamos como ejemplo la primera versión de WE 2000. Más allá de que está todo en el idioma nipón, únicamente nos deja seleccionar equipos de la Liga Japonesa de Fútbol, lo cual hace que no podamos escoger equipos internacionales ni tampoco a equipos de ligas propias de cada país, como pueden ser España, Italia, Brasil, por nombrar algunas. Si bien en FIFA no podemos elegir a la liga Argentina de fútbol -cosa que quizá cambie después del triunfo de Boca Juniors en la copa intercontinental- consta de cuanta liga, equipos y país exista. Esto a algunos les importará y a otros no, como todo, pero los fanáticos del deporte por excelencia mueren por jugar con Batistuta, Ronaldo o Edgar Davis. Cabe aclarar que, algunas versiones de WE, sí traen a las ligas mundiales, pero esto siempre fue típico de FIFA.

Estrategia: En este ítem creo que el juego de Konami se lleva las de ganar ya que tiene mayor cantidad de opciones al momento de la forma en la que "plantamos" a los jugadores dentro del campo de juego, aptitudes físicas y técnicas de cada integrante, formaciones personalizadas y las que trae el juego, y un sinfín más que hacen del gusto de los jugadores que llevan un DT dentro. FIFA también tiene muchas y muy buenas opciones de estrategia para los partidos, pero en este caso WE se lleva las de ganar.

Jugabilidad: Bueno, hemos llegado a un punto donde todos saben lo que estoy por escribir. FIFA tiene mejor jugabilidad que Winning Eleven. ¡Esperen! Antes de que empiecen a revolearme con sus consolas... me retracto. Este es el punto desencadenante que hace que, por más que WE no siempre tenga todas las ligas del mundo o no sea el mega deleite visual, junte cada vez más adeptos alrededor del globo. ¿El motivo? Muy simple, Winning Eleven es muchísimo más realista que FIFA. WE es considerado un simulador de fútbol, en cambio a FIFA se lo considera un arcade de fútbol. Voy a dar ejemplos claros de estas diferencias tan marcadas. En WE hay más roce entre jugadores y pérdida de pelota, cosa que en FIFA fue implementado recién este año y creo que de una manera no muy loable que digamos. En FIFA podemos pararnos en la puerta del área grande, en el tamaño de una baldosa, darnos vuelta y clavar la pelota en un ángulo como por arte de magia; en WE esto es prácticamente imposible ya que depende más de nosotros hacer un gol o no. Otras de las cosas que aportan lo suyo es que WE consta de una barra de estado que potencia el tiro al arco, dicha barra limita la precisión con la que sale disparada la pelota a la portería contraria, ya que si nos "zarpamos" con la fuerza en el tiro, la pelota irá a para a la tribuna; en la versión de PC de FIFA esto se implementó, aunque sin buenos resultados, y en el juego para PSX es directamente inexistente.

Muchos más son los motivos por los que Winning Eleven se lleva todos los laureles en lo que a jugabilidad respecta. Lo realista y emocionante de los partidos son los motivos por los cuales los consoleros lo eligen a la hora de hacerse unos partiditos en sus ajadas cajas grises.

Además, me gustaría hacer una aclaración y plantear un interrogante a la vez. FIFA para PC es el monarca indiscutido en su género por el simple hecho de que no tiene una compañía competidora que pueda destronarlo, cosa que en la vieja consola de Sony sí sucede. Ahora... ¿Qué creen ustedes que pasaría si Konami se decidiera a hacer un WE PC? ¿Quién ganaría?

En definitiva, Winning Eleven es el capo indiscutido en juegos del deporte por excelencia para PlayStation por gozar de realismo en todos sus aspectos, lo que repercute directamente en largas horas de entretenimiento para sus fanáticos.


Master Game
Sumate a esta nueva generación en la era que comienza
2 Mega
X TECNOLOGIES
Distribuidor Oficial de
X TECNOLOGIES
Cordoba 955 Local 35
Mitre 857 Local 12
Alberdi 725 Local 18
Rosario: Telefax (0341) 4111030
PlayStation - PS2 - Sega Dreamcast
N64 - GameBoy Color y más...

Mouse y teclado para jugar

Por Diego E. Vitorero

La combinación mortal

Como habrán visto en los números 23 y 24 de Next Level, los Final Test de Quake III Arena para Dreamcast y Unreal Tournament para PS2 tenían algo en común, más allá de ser excelentes conversiones de títulos que siguen haciendo historia en la PC. El común denominador en ambos casos es que se puede usar teclado y mouse para jugarlos. ¿Y para qué catzo quiero jugar un juego de este tipo con teclado y mouse?, es la pregunta que se estarán haciendo. Ese es el objetivo de esta nota, explicar por qué conviene jugar a un FPS -como se denomina al género- con dichos periféricos y por qué esto saca ventaja frente a jugarlos con el pad que trae la consola.

La nueva generación de consolas tiende a parecerse cada vez más a una PC hogareña en muchos aspectos. Uno de esos aspectos es que podemos utilizar dispositivos que, hasta la salida de la Dreamcast, eran propios de una PC. La consola de Sega al momento de su salida dispuso de inmediato de un teclado, y desde hace muy poco tiempo está a la venta un mouse. El ratón para la DC, si bien fue construido únicamente para la consola, es robusto y además tiene un botón adicional a la izquierda para desplazarnos libremente y la conocida "ruedita" en la parte superior que sirve para hacer "Scroll" por aquellas pantallas que tengan barras verticales de desplazamiento cuando navegamos por Internet.

En el caso de la PS2, la cosa se pone mejor porque no estamos limitados, ya que la consola tiene dos puertos USB -Universal Serial Bus- los cuales son iguales a los de cualquier PC moderna. Esto quiere decir que -al igual que hice para probar UT en la PS2- podemos conectar estos periféricos en la consola sin la necesidad de adquirirlos por separado y que deban ser específicos para la plataforma como es en el caso de la DC; si no tienen puertos USB en el mouse o teclado pueden comprar adaptadores para tal efecto.

Voy a dar ejemplos claros de cada uno de los estilos de juego para que, de esa forma, saquen sus propias conclusiones. Pongamos el caso de Quake III Arena en DC jugando con el pad. El control análogo no es nada cómodo para jugar a este tipo de juegos, ya que es impreciso y lento para mirar hacia cualquier punto. Impreciso porque es prácticamente imposible apuntar con exactitud al adversario cuando éste se mueve sin parar, además debemos tener en cuenta que hay armas -como el Railgun- que necesitan impactar justo en el enemigo para causarle daño. Y lento porque, aún poniendo la sensibilidad del "eje x" al máximo, nuestro jugador tarda mucho en darse vuelta o mirar hacia arriba o abajo. También hay que tener en cuenta que no se pueden combinar movimientos.

Ahora usemos el mismo ejemplo pero utilizando mouse y teclado. Hagan de cuenta que el mouse es la extensión de su cabeza y el teclado son sus piernas y brazos. En consecuencia, tendremos movimientos más precisos y versátiles ya que podemos movernos adelante, atrás, hacer un paso a la derecha -Strafe Right- u otro a la izquierda -Strafe Left-, además de poder asignar teclas para cambiar armas específicas. En lo que respecta al mouse, éste es mucho más exacto a la hora de apuntar, permitiendo una visión más amplia y precisa que el pad; hasta nos posibilita disparar el arma con el botón izquierdo y saltar con el derecho, por ejemplo; la asignación de las funciones queda a gusto de cada uno.

Algunas técnicas



Si bien hay algunas cosas comunes que todos los jugadores de Arcades 3D deben saber -buena puntería, reflejos, paciencia, estrategia, conocer cada centímetro de un mapa, saber las ventajas y desventajas de las armas- hay otras que se tienen que tener en cuenta a la hora de jugar.

La llamada "técnica del barril" es una de las más populares entre los jugadores de FPS. Dicha habilidad consiste en dar vueltas alrededor del enemigo tomándolo a éste como centro de giro y al mismo tiempo descargarle toda nuestra artillería sobre su cuerpo. Para practicarla pueden usar como referencia un punto fijo como puede ser una columna y hacer "strafe derecho" y cambiar cada dos segundos hacia el lado contrario, al mismo tiempo que movemos el mouse para centrar nuestra vista en el objetivo; algo que es prácticamente imposible de lograr con el pad.

Otro consejo para ser más competitivos es correr en trayectorias erráticas, de esta forma lograrán no ser predecibles ante los ojos de su oponente, ya que éste nunca debe saber cuál será su próximo movimiento. Cambien de actitud a cada segundo o dos, nunca se queden quietos. Ocasionen a su contrincante un fuerte dolor de cabeza.

Practiquen estas técnicas, que de seguro le tomarán la mano rápidamente, a la vez que les serán muy útiles.

Recuerden que el género que tratamos en la nota está cada vez más metido en el espectacular mundo de las consolas. Actualmente la manera de jugar un FPS no es como en las épocas de Medal of Honor, ahora existen títulos para otras consolas como Quake III Arena o Unreal Tournament que rompen con todo lo conocido, próximamente llegará Half-Life y decenas más estarán disponibles. ¡Ahorren para comprarse un mouse!

Los arcades 3D se vienen con todo.

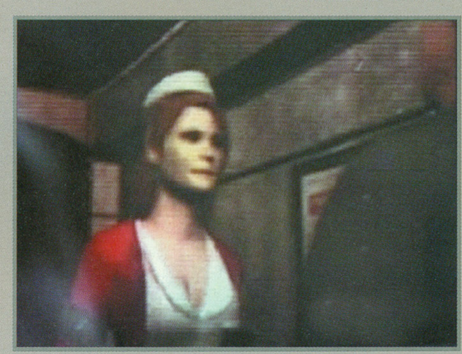


Game Boy Advance

Por Maximiliano Ferzzola

Nintendo, el Imperio de las Portátiles

Primero fue el Game Boy, un exitazo de aquellos a pesar de su pantalla monocromática. Le siguió el Game Boy Color, sin lugar a dudas la mejor portátil que hayamos podido ver, que hasta hoy en día todavía reina solita en el mundo de juegos de bolsillo. Y no es que no haya tenido competidoras, la Neo Geo Pocket amenazó, en cierto momento, su monarquía y, a pesar de ser una muy buena consolita, extraños manejos internos de Neo Geo la limitaron al mundo de oriente. Sea como sea, la única consola de bolsillo que perdura y reina cómoda hasta nuestros días, es la sucesora del Game Boy. Pronto, muy pronto, el 21 de marzo para ser más exacto, el Game Boy Color deberá dejar paso a su hermano mayor de 32 bits, el Game Boy Advance.



Diseño de última generación

Todos sabemos que Nintendo se toma muy en serio su rol dentro de la industria. A los muchachos de la gran N se les puede echar muchas cosas en cara, menos lo de improvisados. Y es por eso que su nueva consola de bolsillo no podría ser mejor... en teoría, claro.

Para empezar, el Advance será total y completamente compatible con los títulos de las anteriores consolas. Así, los usuarios de Game Boy y Game Boy Color no se van a lamentar el cambio de consolita. Por otro lado, el diseño de la consola ha sido mejorado y puesto a punto con los tiempos que corren. La pantalla fue agrandada unas 2,9 pulgadas (quedaría en 40.8mm x 61.2mm) y usa un panel blanco de alto contraste que mejora sobremanera la definición de los gráficos y que también logra que refleje la suficiente luz como para que no nos moleste la luz del sol si jugamos fuera. A los dos botones de costumbre, se le ha agregado un botón L y otro R, lo que le da una apariencia de control de última generación y que, además, parece muy cómodo. Como podrán ver en la foto, el diseño de esta última versión de Game Boy dejó de ser vertical, y ahora ha adoptado una forma más anatómica, que seguramente nos permitirá mayor comodidad a la hora de ir jugando, por ejemplo, en el bondi. Y apenas pesa 2 gramos más que el Game Boy Color, solo 140 gramos e infinita diversión.

Poderoso el chiquitín

Como ya sabemos, el Game Boy Advance presentará un procesador de 32 Bit RISC. Lo que no quiere decir que este aparatito sea tan o más poderoso que una PlayStation, ya que, a pesar de que le hace batalla, la Play tiene más memoria RAM y mejor resolución, entre otras cosas. Pero les podemos asegurar que el pequeño Advance se la banca. De los 160 X 64 píxeles de resolución que hasta ahora tolera-ba la portátil de Nintendo, en el Advance esto se aumenta a unos 240 X 160 píxeles. También la cantidad de colores ha sido elevada: de una paleta de 32.000 colores pasamos a una de 65.535 y de una cantidad de 56 colores simultáneos en pantalla ahora podremos ver la nada despreciable cantidad de 511 y 32.768 en modo bitmap (que puede ser usado para fondos o presentaciones). Nintendo también ha previsto la posibilidad de que los títulos para esta consola puedan ser programados en lenguaje C (muy conocido dentro del mundillo de la programación), lo que permitiría juegos de muy bajo costo y, esperemos, buenos. Hasta cuatro Game Boy Advance se pueden enchufar a través del Cable Link e, incluso, el pequeñito de Nintendo se podrá conectar a la futura GameCube e intercambiar data. Todo esto con dos pilitas de las chiquititas, las AA, que duran, según palabras de Nintendo, unas 15 horas de funcionamiento contínuo.







Los juegos de la Avanzada

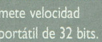


Nintendo ya tiene planeado tener, para el día del lanzamiento, unos cuantos juegos listos para que le hagan el aguante a la pequeña de 32 bits. Algunos de ellos son: Pocket GT-A, I'm an Air Traffic Controller, Tuiti & Jewel of Magic, Konami Wai Wai Racing, Golf Master, Cute in Mail, Monster Gate Apricot, Mr. Pawapuro Pocket 3, J. League Pocket, Napoleon, Kuru Kuru Kururin y Top Gear All Japan GT Championship. Pero, definitivamente, los juegos más prometedores del lanzamiento son:





Silent Hill Novel, una "novela gráfica" basada en el inquietante mundo de Konami. **Castlevania: Circle in the Moon**, otro mundo de Konami en donde Dracula y sus esbirros no hacen más que volver y volver en busca de las palizas que la familia Belmont les otorga en cada nueva entrega. **Mario Kart Advance** y **F-Zero Advance**, ambos de Nintendo, prometen la vueltas a las pistas de la gran N. El primero nos muestra al fontanero más famoso del mundo y a todos sus amiguetes a bordo de vehículos ultra rápidos y F-Zero nos promete velocidad portátil de 32 bits.





A partir del lanzamiento de la consola, y muy progresivamente, empezarán a salir más títulos gancheros. Nintendo ya confirmó la salida de **Mario Advance**, en donde el panzón bigotudo, emblema de Nintendo, vuelve a sus andadas al mundo de las plataformas y la aventura. **Warioland 4** será, según rumores que han trascendido hasta nuestros oídos, un RPG al estilo Mario RPG de Nintendo 64. **Masterpiece War** y **Tactics Ogre Gaiden** traerán la estrategia al mundo portátil, el primero en forma de "simulación", mientras que el segundo lo hará en su ya clásico sistema de lucha por turnos. Majesco completa la lista y se nos viene con unos títulos más que prometedores: **Earthworm Jim**, **Pitfall: The Mayan Adventure**, **Caesars Palace**, **F18 Thunder Strike**, y **M&M's: Lost in Time**. Por último, se confirmó que Namco está preparando una versión Advance de **Tekken**, **Pac- Man** y **Namco Museum** ¡Cool!. Lo que aún no se sabe es si la cosa se viene o no en 3D.

Musyx, el sonido portátil del futuro

Se ha confirmado que Nintendo, junto al estudio Factor 5, ha desarrollado una herramienta de audio llamada Musyx Audio Tool. La misma herramienta que ha usado la N64 desde el comienzo de sus días, pero adaptada para que funcione con el Game Boy Advance. Esta herramienta permite programar MIDI de gran calidad y un sistema de playback de efectos especiales que, aseguran, llevará el sonido portátil al próximo nivel. Musyx también incluye un encoder certificado de Dolby para garantizar la calidad de los efectos de sonido de la pequeña Nintendo.

Ya no falta tanto para que el Game Boy Advance salga a las calles. Y pueden quedarse tranquilos, que en cuanto tengamos uno entre nuestras sudorosas manos, ustedes van a ser los primeros en enterarse si ha valido la pena tanta espera.



FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

DIRECTOR: Hironobu Sakaguchi **DISTRIBUYE:** Columbia Pictures **ESTRENO:** 13 de Julio 2001 (USA)
REPARTO: Alec Baldwin, Ming-Na Wen, Steve Buscemi, Vinh Rhames, Donald Sutherland

¡Espectacular! Disculpen que comience esta nota con semejante exclamación, pero no es para menos, señores. Los más memoriosos recordarán que hace un tiempo atrás les mostramos en Now Loading imágenes de lo que sería la película basada en la saga Final Fantasy... y la exclamación se corresponde a estas nuevas fotos, que hacen que las primeras parezcan sacadas de South Park o algo por el estilo.

En lo que respecta a la animación de los personajes, sabemos que es impecable (¿cómo, no vieron el avance que incluimos en el número pasado de Nuke? ¡A buscarlo, entonces!), pero la calidad de las texturas y el nivel de complejidad de los polígonos están haciendo que Final Fantasy: The Spirits Within se convierta en un verdadero largometraje, de esos que tienen la posibilidad de ganar miles de premios, por avanzar en un campo hasta ahora rezagado a los dibujitos simplones de Disney o el malogrado Titan A.E. (¡Ojo! Todo bien con Disney y El Rey León, pero esto es otro nivel).





Y como Square no quiere que las voces de sus protagonistas sean menos que la animación, ha contratado a verdaderos pesos pesados de Hollywood, como por ejemplo Alec Baldwin (que hará la voz de Grey, el protagonista), o el veterano Donald Sutherland, un actor que supo representar los papeles más disímiles.

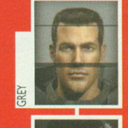


¡De no creer! Esto es lo que se nos cruzó por la cabeza al ver el sitio oficial de la película (www.finalfantasy.com), en donde los desarrolladores muestran las avanzadas técnicas de animación, como por ejemplo los pliegues de esta cara!

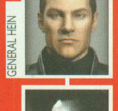
En lo que a la historia respecta, el sitio oficial (y otros lugares que solemos frecuentar) comentan poco y nada acerca de la trama, pero anticipan que el film estará ambientado en el año 2065, y la Tierra (para variar) está hecha un verdadero desastre. Las ciudades están desiertas, la población ha desaparecido, y los pocos sobrevivientes deben luchar a brazo partido para poder subsistir.

El texto sigue sin tener demasiado sentido (con esos divagues a los que nos tienen acostumbrados los japoneses), pero para ser sinceros creo que a nadie le importa demasiado, ya que con las animaciones que están preparando (miren el cuadro a la izquierda para vislumbrar una pequeña muestra, aunque recomiendo el trailer) la baba chorreará por los cines de todo el planeta.

EL ACTOR Y SU ALTER EGO VIRTUAL

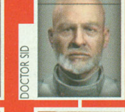



























¿Unreal Tournament y Quake IV con la mira en la Xbox?

Se rumorea que Epic Games estaría preparando una nueva versión de Unreal Tournament para la Xbox. Esto se debe a que hace muy poco tiempo atrás Steven Polge, integrante de Epic, comentó en la red de redes que Microsoft podría llegar a tener en su nueva maquinita negra una versión de este increíble shooter que, para muchos, es el mejor exponente en su género. Según sus propias palabras, "La versión de UT para Xbox será un juego completamente nuevo, con nuevo contenido, aprovechando al mango la nueva tecnología que estamos desarrollando". Pero poco después de que dichos comentarios aparecieran en varios sites extranjeros de Internet, saltó el vicepresidente de Epic, Mark Rein, comentando que los dichos de Polge eran bastante apresurados, aduciendo que "Todavía no se tomó una decisión final sobre qué título haremos para la Xbox". También comentó que una versión de dicho juego para la llamativa consola negra de Microsoft podría llegar a hacerse realidad, aunque todavía no se hicieron planes al respecto. "Dependerá de Microsoft y de nuestro distribuidor, aunque lo que Steven dijo es una muy buena representación del juego que pensamos que a todos nos gustaría hacer para esta nueva plataforma". Eso, a nosotros, nos suena casi, casi como un SÍ.

Por su parte, también se habló mucho sobre un posible Quake IV para la misma máquina, rumores a los que id Software catalogó apresuradamente de "sólo rumores y especulaciones". Microsoft no hizo comentarios al respecto. ¿Será cierto que no están preparando nada o estarán simplemente tratando de ocultarnos algo? Hmmmm...

Half-Life 2 en consola

En el último número de una de las revistas de juegos más importantes de los EE.UU., se aseguraba que ya estaba en preparación una secuela para el mítico Half-Life, un shooter que, en su momento, fue considerado por los medios especializados, incluyendo nuestra revista hermana Xtreme PC, como Mejor Juego de PC del Año. Impactados por esta noticia, mandamos a nuestro Informante Amarillo a que llamara a Sierra Studios para que nos confirmaran mesejante noticia (¡se me lengua la traba de tanta emoción!). ¿La respuesta? Sierra Studios resultó ser la más sorprendida y aseguró que este "peso pesado" dentro del ámbito de los videojuegos ni siquiera se había contactado con ellos. ¡Si las revistas tuviesen nariz, ésta ya sería Pinocho! Shame on you, people!

Publicidad de lo más hostil

Otro dato que nos llegó minutos antes del cierre de esta edición asegura que Microsoft planea lanzar en la tele de los EE.UU. un par de avisos recalcitrantes. El primero mostraría al robot que aparece en la tapa de Next Level del mes pasado practicando karate junto a su compañera. Y, según dicen, en un momento el robot va a agarrar una PS2 y la partirá como un queso ¡Con lo que cuesta conseguir una! Después de eso ambos personajes miran la consola de Sony destruída y se mandan una risotada, seguida de un cartel que dirá "Coming Soon" (viniendo pronto). El segundo aviso, mucho menos polémico por cierto, mostraría escenas muy copadas de Halo, con muchas explosiones y tiros por todas partes. Lo interesante es que Microsoft no negó ni afirmó dichos rumores... y como dice el famoso refrán: "el que calla, otorga". ¿Ustedes qué creen? ¿Serán capaces de hacer semejante cosa Bill y sus muchachos, o hay toda una campaña montada contra la Xbox? Pronto sabremos la verdad.

La Fuerza está con la Xbox... o al menos eso parece

LucasArts es una de las pocas empresas desarrolladoras que todavía no anunció oficialmente su apoyo a la recientemente presentada consola de Microsoft. Sin embargo, en la sección de Empleos de la página web de LucasArts, aparece un aviso pidiendo por programadores capacitados que puedan trabajar para PS2, Xbox y/o Gamecube. Bueno... no habrá anuncio oficial pero en la redacción pensamos que esto lo dice todo, ¿no?

Y teniendo máquinas tan potentes como la de Microsoft y la Gamecube de Nintendo, ¿habrá alguna posibilidad de que al fin salga el dichoso Obi-Wan para alguna de las dos? Nosotros creemos que sí...

Tarde... pero casi seguro

Iomega anunció recientemente que va a fabricar un disco duro de 5 GB para la Nintendo 64. Cabe destacar que Iomega es la misma compañía que diseñó el HDD (hard disk drive) de la 64DD, la expansión para la Nintendo 64 que quedó archivada en alguna oscura esquina de la multinacional y que muchos ni siquiera llegaron a ver en fotos. No se sabe nada de nada, ni cuándo saldría, ni cuánto dolerá y, lo peor de todo, es que no se sabe para qué demonios iría a servir a esta altura del partido. Una de las pocas cosas que trascendieron fue que el nuevo periférico se insertaría en el slot de los cartuchos de Nintendo 64.

Y si llegara a salir este nuevo armatoste de Iomega a la venta... ¿Habría alguien capaz de invertir guita en un periférico para una consola que ya está en su etapa final?

¿Secuela de Nights en camino?

Los usuarios de Dreamcast se pondrán contentos al saber que hay posibilidades de que actualmente se esté haciendo la segunda parte de uno de los mejores juegos que tuvo Sega Saturn mientras duró su corto reinado. Según datos de nuestro IA, en un evento reciente de Phantasy Star Online que se llevó a cabo en Japón, hubo muchas pistas que nuestro enviado supo captar como "indicios" de un Nights 2 para nuestra amada Dreamcast. Y pinta que la revista oficial de Dreamcast de ese país supone lo mismo que nosotros, así que es muy probable que tengamos dentro de poco más noticias sobre el arlequín púrpura que tanto nos hizo disfrutar allá por el año ´96. ¡Esperemos que así sea!

PlayStation

Star Wars: Demolition

Todos los personajes
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban WATTO_SHOP en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Invencibilidad
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban RAISE_THEM en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Modo cámara lenta
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban LOW_MO_ON en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Baja gravedad
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban LO_GRAV_ON en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Armas de fuego rápido
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban FIRERATEUP en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Configurar "Battle mode" sin enemigos



Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban NO_BADDIES en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Seleccionar los mismos vehículos en modo multiplayer
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban MULTI_CARS en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Carreras y oponentes al azar
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban NO_PEEKING en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Mucha gravedad
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban BFM_FEELIT en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Modo rápido
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban THROTTLEUP en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Configuración de pad alternativa
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban EXTRABUTTS en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Ver secuencias de FMV (de cuando ganamos)
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban MOVIE_SHOW en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Ver secuencias de FMV (de cuando perdemos)
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L1** + **R1** y escriban SAD_MOVIES en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Habilitar personajes
Completen el juego con al menos 10.000 créditos con los siguientes personajes para habilitar el que se indica:

Personaje	Habilita
Boba Fett & Wade Vox	Tamtel Shreej
General Otto & Tia & Ghia	Pugwis
Aurra Sing & Quagga	Wittin
Tamtel Shreej, Pugwis & Wittin	Malakili
Malakili	Boushh, Darth Maul, & Lobot

The World Is Not Enough

Invencibilidad
Completen el nivel Meltdown en dificultad "007" con el mejor tiempo.

Todas las armas
Completen el nivel Turncoat en dificultad "007" con el mejor tiempo.

Munición infinita
Completen el nivel Fallen Angel en dificultad "007" con el puntaje más alto.

Mejores armas
Completen el nivel Flashpoint en dificultad "Agent" o "007" con el mejor puntaje.

Mejores ítems
Completen el nivel Russian Roulette en dificultad "Agent" o "007" con el mejor tiempo.

Bond silencioso
Completen el nivel Villa en dificultad "Agent" o "007" con el mejor puntaje.

Códigos de Game Shark

Invencible	80073A04 0001 30073D3A 0001
Todas las armas	30073D38 0001
Munición infinita	30073D3D 0001

007 Racing

Aston Martin Vantage en modo multi-player
En la pantalla principal, presionen **L1**, **R1**, ▲, ●, ✖ para habilitar el Aston Martin Vantage en modo multi-player. Si lo hicieron correctamente, escucharán una risa.

Personas altas
Usen "LEMKE" como nombre en modo misión.

Replay antes de la misión
Completen la misión "Escape To The Border" en dificultad "Agent" en un tiempo menor a 1:30 para ver un replay anterior a la misión en vez de la secuencia FMV.

Pistas resbalosas
Completen la misión "Gimme A Brake" en dificultad "00 Agent" mientras destruyen los once hidrantes.

Sin radar en modo multi-player
Completen la misión "Ambush" en dificultad "Agent" con, al menos, 85% health.

Todas las misiones
Completen la misión "Highway Hazard" en dificultad "00 Agent" sin chocar con un coche para habilitar todas las misiones en modo "00 Agent".

Agua roja
Completen la misión "Survive The Jungle" en dificultad "Agent" mientras desactivan los tres tanques.

Humo multicolor en los misiles
Completen la misión "Air Strike" en dificultad "00 Agent" mientras dejan todas las tiendas sin power-ups intactas. Los rastros de humo de los Hellfires y Stingers serán multicolor.

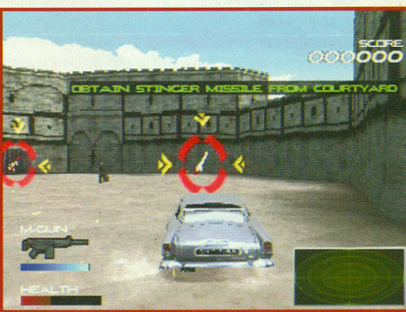
Marcas del pavimento de otro color
Completen la misión "Escape" en dificultad "Agent" con un puntaje de 100%. Las marcas del pavimento serán verdes en vez de negras.

Doble energía en modo multi-player
Completen la misión "Break Out" en dificultad "00 Agent" con 100% de energía.

Doble daño en modo multi-player
Completen la misión "River Race" en dificultad "Agent" mientras recolectan todos los nitros y TSP-6060.

Explosiones púrpura
Completen la misión "Download" en dificultad "00 Agent" con un puntaje de 100%. Las explosiones serán púrpura en todos los niveles en modo misión.

Anteojos Azules
Completen la misión "Submerged" en dificultad "Agent" con 100% de energía. Las cámaras de seguridad de la misión 8, "Break Out" (usualmente verdes) y los IRGoggles en la misión 11, "Submerged" (usualmente rojos) se teñirán de azul.



PlayStation

Todos los objetos
Completen la misión "Showdown" en dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 2:00 para habilitar todos los objetos del juego.
Arena multi-player "Compound"
Completen la misión "Escape" en dificultad "Agent" para habilitar la arena Compound en modo multiplayer.

Arena multi-player "Rooftops"
Completen la misión "Download" en dificultad "00 Agent" para habilitar la arena Rooftops en modo multiplayer.

Códigos de Game Shark

Energía infinita	8005DF0A 0000
Habilitar todas las misiones y Movies	8003DA7E 0101
	8003DA80 0101
	8003DA82 0101
	8003DA84 0101
	8003DA86 0101
	8003DA88 0101

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

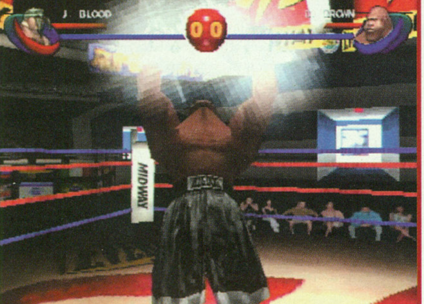
Boxeadores gordos
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, **R1**(x2), **R2**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.
Boxeadores flacos
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, **R1**, **R2**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Boxeadores Zombies
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, ↑, →, ↓, **R1**(x2), **R2**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Guantes grandes
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, →, ↑, ↓, **R1**, **R2**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Boxear como Freak E. Deke
Completen el juego en modo arcade para habilitar a Freak E. Deke.

Boxear como Michael Jackson
Completen el juego en modo arcade 2 veces para habilitar a Michael Jackson.



Boxear como G.C. Thunder
Completen el juego en modo arcade 3 veces para habilitar a G.C. Thunder.

Boxear como Wild "Stubby" Corley
Completen el juego en modo arcade 4 veces para habilitar a Wild "Stubby" Corley.

Boxear como Shaquille O'Neal
Completen el juego en modo arcade 5 veces para habilitar a Shaquille O'Neal.

Boxear como Freedom Brock
Completen el juego en modo arcade 6 veces para habilitar a Freedom Brock.

Boxear como Rocket Samchay
Completen el juego en modo arcade 7 veces para habilitar a Rocket Samchay.

Boxear como Robox Rese-4
Completen el juego en modo arcade 8 veces para habilitar a Robox Rese-4.

Boxear como el Sr. Presidente (Bill Clinton)
Completen el juego en modo arcade 9 veces para habilitar al Sr. Presidente (Bill Clinton).
Boxear como La Primera Dama (Hillary Clinton)
Completen el juego en modo arcade 10 veces para habilitar a La Primera Dama (Hillary Clinton).

Boxear como Rumble Man
Completen el juego en modo arcade 10 veces en cualquier dificultad, luego completenlo una vez más en dificultad hard para habilitar a Rumble Man.

Vestimentas de Campeón
Completene el modo Championship para habilitar las vestimentas de campeones.

Test Drive: LeMans

Pantalla de carga alternativa
Usen **"JACKPOT"** como nombre para ver una modelo en malla en las pantallas de carga.

Ganar carrera
Usen **"FIRSTON"** como nombre.
Pista "Space Race"
Usen **"NAIMAR"** como nombre.
Buggys playeros
Usen **"BUGGY1"**, **"BUGGY2"**, **"BUGGY3"**, **"BUGGY4"**, **"BUGGY5"**, **"BUGGY6"**, **"BUGGY7"**, o **"BUGGY8"** como nombre.
Todos los coches y pistas
Usen **"TATOO"** como nombre para habilitar todas las pistas y coches en modo quick race.
1999 Audi RSR
Usen **"MAYOU"** como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.
1999 BMW
Usen **"POHLIN"** como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.
1999 Toyota GT1
Usen **"PINOU"** como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.
Coche pancho
Usen **"HOTDOG"** como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.
Coche Queso
Usen **"FROMAGE"** como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.
Coche torta
Usen **"PIE"** como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.
Coche Pizza
Usen **"PIZZA"** como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.
Nave espacial
Usen **"MM1"** como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.
Jet
Usen **"MM2"** como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.
Coche loco
Usen **"MM3"** como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.
Taxi
Usen **"MM4"** como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon track.
Bus de los 60's
Usen **"MM5"** como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.
Camión de helados
Usen **"MM6"** como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.
Submarino
Usen **"MM7"** como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Dreamcast



Street Fighter 3: Third Strike - Fight For The Future

Cambiar resoluciones
En el logo de Capcom, mantengan apretado **L** + **Start** para cambiar al modo de baja resolución. Para volver al modo de alta resolución, mantegan apretado **Start** + **X** en el logo de Capcom.

Jugar como Jill
Completen el juego con todos los personajes y graben el juego. Pueden usar continues, pero no cambiar el personaje. Luego en la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Yang y presionen ↑ o Yun y presionen ↓.

Opciones Extra
Completen el juego con quince diferentes personajes en el sistema "Normal". Esto no funciona si esta en "Original". Con esto habilitarán opciones extras y a Jill.

Vestimentas alternativas
Completen el juego con cualquier personaje y graben el juego. "Marquen" cualquier luchador, luego mantegan apretado **Start** y presionen cualquier botón de atacar en la pantalla de selección de personaje para cambiar el color de la vestimenta.

Burlarse
Presionen **L** + **R** para burlarse del oponente.

Silent Scope

Modo Oculto
En la pantalla de selección de modo, presionen →, ↓, →, X, ↑, X(x2), Y, ↓, →, ↓, →, X, Y. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Niveles en modo "mirror"
En la pantalla de selección de modo, presionen ←(x2), →, X, ↓(x2), ↑, Y, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, X. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Vista de primera persona
En la pantalla de selección de modo, presionen ↑(x4), ↓(x4). Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Modo Turbo
En la pantalla de selección de modo, presionen ↓, Y, ↑, X, Y, ↓, →, ↓, →, X, Y. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Modo "love"
En la pantalla de selección de modo, presionen ←, →(x2), X, Y. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Modo nocturno
En la pantalla de selección de modo, presionen ↑, →, ↓, ←, ↑, X, Y. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Sin mira
En la pantalla de selección de modo, presionen →(x3), X. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Sin "aumento"
En la pantalla de selección de modo, presionen →, ↓, →, X, →, ↓, →, X. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Sin cursor de enemigos
En la pantalla de selección de modo, presionen →(x4), →, ↓, ↑, →. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Cambiar la mitad de la energía por 5 segundos
Pongan en juego en pausa en modo arcade y presionen ↑(x2), ↓(x2), ←, →, ←, →, A, B. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Cambiar 5 segundos por la mitad de la energía
Pongan en juego en pausa en modo arcade y presionen B, A, →, ←, →, ←, ↓(x2), ↑(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Modi "100 challenge"
Completen las nueve galerías de tiro en exteriores para habilitar el modo "100 challenge".

Opciones Extra
Completen el juego en cualquier dificultad para habilitar hasta 8 opciones de energía en el menú. Completen el juego más de una vez en cualquier dificultad para habilitar creditos infinitos y +30 de tiempo en sus correspondientes menús.

Game Shark Codes

Creditos Infinitos	451A1E0A 00000005
Energía infinita	60CB6B8C 000000F0
Tiempo infinito	759DD3CC 0000003B



Evil Dead: Hail To The King

Game Shark Codes

Energía infinita	9848124E
	00000064
	BF262237
	00000064
Combustible infinito (motosierra)	630B73F7
	000000C8
	670B73F7
	000000C8
	ED370023
	00000064
Munición infinita (pistola)	5FB76FE0
	00000008
	C19BFF4E
	0000000F
Munición infinita (shotgun)	52076FE1
	00000002
	EFD70022
	00000004
Munición infinita (rifle)	39313CF1
	00000006
	F9198E30
	00000008



Grandia II

Game Shark Codes

Monedas Especiales infinitas	21679DFD
	0001869F
Monedas Mágicas infinitas	78352DBA
	0001869F
Oro infinito	E1F7E62C
	0098967F

Sonic Shuffle

Game Shark Codes

Anillos infinitos para el album	5087792E
	000003E7
Pelear todas las batallas -Jugador 1	A2435FE8
	00000000

Spawn: In The Demon's Hand

Más personajes
Completen el "tournament battle"con un personaje para habilitar un personaje especial.

Galerías de fotos
Completen el "tournament battle"con un personaje para habilitar su galería de fotos.

Striker Pro 2000

Modo de trucos
En el menú principal, presionen ↑(x2), →(x2), Y(x3) para habilitar todos los equipos y modos.

Control manual de la pelota
Pongan el juego en pausa, luego presionen ↑(x2), ↓(x2), ←(x2), →(x2), **L**(x3), **R**, **L**, **R**, **L**. Mantegan apretado **L** + **R** y presionen ← o → para mover la pelota.

Más partidos clásicos
Completen los cuatro juegos cl la sección clásicos para habilitar cuatro nuevos partidos clásicos.



READERS CORNER

EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

¡Salute, gente linda! Bueno, como verán, estamos llegando al final de este número más que especial de Next Level. ¿Qué por qué especial? Che, loco... ¿Leíste la revista o solo la comprás para ver los dibujitos? No, en serio... en este número nos hemos dado el lujo de rediseñar una vez más el contenido de la revista según vuestras sugerencias. Por eso nos hemos inventado algunas secciones nuevas, agregamos alguna que otra cosilla por acá, sacamos otra por allá y nos rompimos la cabeza para ver cómo podíamos hacer para que este número fuera mejor que el anterior. Claro, como siempre, la última palabra la tienen ustedes, así que ya pueden agarrar lápiz y papel, o prender la compu para mandarnos un mail, y contarnos qué les parecieron las nuevas secciones y los retoques que le hemos dado. ¿Sí? Bueno, con respecto al Reader's Corner, algunos se prendieron en lo de las anécdotas, otros siguieron con la guerra de las consolas y otros simplemente plantearon sus dudas. A por ellos, entonces...

Diego Forconi (Anécdota del mono)

¡Hola, amigos de Next Level! ¿Todo bien? Me llamo Diego Forconi, tengo 16 años y quería contarles, como lo propusieron, cómo pude conseguir mi tan preciada Dreamcast... Apenas aparecieron estas fabulosas máquinas en la Argentina, un amigo mío se la compró, pero como todavía no habían llegado las americanas, la única opción eran las japonesas y a un alto costo. Apenas la trajo a mi casa no lo podía creer, él la tenía y... ¡YO NO!, me quería matar (creo que eso se llama envidia, ¿no?). Además, puso Soul Calibur, y lo jugamos todo el día y noche. Entonces empecé a ahorrar guita para hacerme con una de ellas, pero a los aproximadamente 3 ó 4 meses me dijo... ¡Me quiero morir! No puedo ver los juegos, creo que se me rompió la máquina. Nunca escuché tantos insultos juntos en mi vida (por lo menos hacia los japoneses). Luego de una larga investigación, encontré que las primeras que importaron venían medio falladas y que también les había pasado lo mismo que a él a muchas más personas (pero únicamente la versión japonesa). Decidí esperar a que vinieran las americanas, y entonces... Ocurre un milagro. Suena el teléfono, es un amigo de mi hermano diciéndole que si quería trabajar con él para una pequeña empresa como animador. Obvio que dijo que sí y cuando me lo comentó, lo único que se me cruzó por la cabeza fue: Dreamcast, quiero la Dreamcast, comprámela YA. Al pasar un par de meses la obtuve gracias a mi tan querido hermano Pablo. Y la plata que había ahorrado se fue en juegos como Shenmue, Quake 3, Sega GT, RE Code Veronica, y muchos más...

Y ahora va la moraleja de esta historia: "Con mi Dreamcast, soy más feliz que mono con navaja" (¿o era peligroso?).

P.D: ¿Cómo hago para entrar a Internet? Me faltan unos números para completar, como el de IP y otros.

P.D.2: Para cualquier cosa manden un e-mail a evilrain@uol.com.ar. Aguante Ferzzola, el Jefe y quien publica las cartas.

P.D.3: Se quedaron pensando qué le pasó a mi amigo ¿no? Bueno, con la ayuda de su hermano se la compró nuevamente. La yanqui. Y su confianza en los ponjas bajó repentinamente.

A tu amigo le pasó como a los miles de ingleses que se clavaron con las Play 2 falladas. Por eso la cautela siempre es buena consejera, mi amigo, aunque te puede pasar con cualquiera. Con respecto a tu pregunta, los DNS te los tiene que dar tu proveedor de Internet. Pero no se hagan problema, el mes que viene les tendremos un informe especial completo de Sega.Net y sobre cómo funcionan estas cosas virtuales. Todos los que tengan dudas no tienen más que esperarnos en su kiosco amigo a principios de marzo.

Nicolás Suárez

Queridos amigos de NEXT LEVEL:
Me llamo Nicolás, tengo 14 años y tengo una Dreamcast. Los quería felicitar por la excelente revista que están haciendo y porque cumplieron con lo que prometieron para mejorar la revista. Bueno, ahora les quería hacer unas preguntas:
1) Yo tengo una cuenta de Sinectis en mi PC. ¿Si yo completo los datos que me pide con los que tengo de la cuenta de Sinectis (nombre de usuario, contraseña y número de teléfono 0610) ¿ya puedo acceder a Internet, o no puedo usar la misma cuenta para las dos máquinas?
2) ¿Cuánto puntaje le pusieron a Ferrari 355 Challenge?
3) ¿Cuál es el mejor juego de Fórmula 1 para Dreamcast?
4) ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para Dreamcast?
Bueno, esas eran todas mis dudas. Espero que publiquen mi carta, o que me contesten (por lo menos la primera). Saludos a todos los que hacen la revista.

¡Hola, Nicolás! Acá te contestamos tus preguntas...

1) No es necesario que tengas dos cuentas de Internet. Solo tenés que tener en cuenta que, mientras usés la conexión en la Dreamcast, no podés conectarte a través de tu PC y viceversa. Así de simple.

2) Nuestro experto en deportes varios y juegos de autos le puso un merecido 88%.

3) Formula 1 World Grand Prix

4) Hay varios, pero que sean los mejores no quiere decir que sean excelentes. Te podemos recomendar Virtua Striker 2, conversión de los fichines a la consola y Striker Pro 2000.

Patricio Cavalieri

¡Hola, amigos de Next Level!
Soy Patricio Cavalieri de Villa del Parque y les escribo porque me quedé indignado acerca de una carta anónima publicada en el número 24, por alguien que solo se hizo reconocer por la dirección electrónica de brbrpie@aol.com.ar y que en cuya carta se demostraba una increíble devoción por la gente de SONY y su muy hermosa (aunque bochornosa) PS2.
Después de haber leído una cantidad de patrañas, una atrás de la otra, y haber visto desprestigiar a la DREAMCAST de una manera casi lamentable; he escrito esta carta dirigida hacia el autor de ese anónimo, para detener este crimen imperdonable.
Luego de haber ahorrado lo suficiente, y haber esperado lo necesario para comprarme tanto la DREAMCAST americana como la PS2 americana, yo, que poseo las dos máquinas, puedo dar un verdadero veredicto acerca de sus prestaciones y cualidades y NO, remarco NO ESE GENOCIDA mal informado.
En cuanto a la PS2, en lo único que puedo hacer hincapié es en su increíble hardware, que es absolutamente fabuloso, es más, por eso me la compré. Pero imaginen esto: tenemos la mejor computadora, una PENTIUM III 900MHz, con placa aceleradora 3D, una tarjeta de sonido con 256 canales de audio, reproductora de DVD, y demás, pero no tenemos juegos para aprovechar semejante maquinón; sería un tremendo garrón. Eso es lo que pasa con la PS2. Tiene todo el mejor hardware, como el EMOTION ENGINE, que es una obra de arte, pero sin juegos, NO SIRVE.
Los pocos juegos que hay para la PLAY 2 no superan el 80%, exceptuando a UNREAL TOURNAMENT. Aparte SONY no cumplió con lo que había prometido, que era jugar online. En cambio, la DREAMCAST prometió jugar online y cumplió, como con QUAKE ARENA III, NFL2K1 y SEGA GT, entre otros, muchos otros...
Otra observación es el puntaje de los juegos de PS2 y de DREAMCAST:
De un total de 9 juegos de Dreamcast revisados en cada revista de NEXT LEVEL, 6 superan

el 90%, mientras que los de PS2 de 4 juegos revisados, solo 1 supera el 75%...?
¡OJO...! Yo no quiero hundir a la PLAY 2, sino que digo la verdad en cuanto a evidencia física se refiere. Ojalá que el destino de la PS2 no sea el mismo que el de la SEGA SATURN porque sería una lástima desperdiciar tanta maquinaria útil, en esas vergüenzas que SONY pretende llamar juegos...
Lo que tengo que decir de la Dreamcast se remite a tan solo: SHENMUE, SONIC ADVENTURE, SEGA RALLY 2, JET GRIND RADIO, PHANTASY STAR ONLINE, VIRTUA TENNIS, MARVEL vs CAPCOM 2, RESIDENT EVIL CODE: VERONICA, STARLANCER, MDK 2 son solo unos pocos de todos los que superan el 90% y que se convierten en irremediables CLASICOS.
Por favor amigos, dejemos de echar leña al fuego en esta guerra de consolas y empecemos a ser honestos con nosotros mismos...
En vez de echar leña, echemos consolas que no sirven...
Y antes de hablar mal de una consola, lo mejor sería que por lo menos la tengan antes de hablar.
Les agradece la oportunidad de poder publicar sus ideas en esta increíble revista denominada por los mortales como NEXT LEVEL,
¡Gracias!

Puff, Paff, Crack, Doinggg... dijera Batman en su serie de los sesenta. Piña va, piña viene... ¿Lo de genocida no es desubicado? La cosa se pone cada vez más candente, y no porque Patricio tire consolas a modo de leña. ¿Alguien tiene algo para agregar?

Diego Brown

Hola a la banda loca de NEXT, me llamo Diego Brown y tengo 18 years old, debo pedirles disculpas, ya que hacía bocha que no compraba NEXT LEVEL. Pasa que cambié mi vieja amiga Play por una placa MONSTER II a un gomía (YA HACE UN TIEMPIN) ¿Recuerdan qué emoción en aquel entonces? De verla en la mamá XTREME PC y por cómo se veian los juegos, me mandé el cambiaso. No me fue tan mal, ya que tiempo después la vendí y me compré la Voodoo3, con la cual pasé buenos momentos. De a poco mi PC envejecía y, por mucho que defragmentara, se enlentecía. Pero igual la seguía queriendo.
Un día me agarró la loca y le dije a un (AHORA EX) amigo que viajó a Miami: "Che, ¿No me traerías una Dreamcast?" y me dijo que sí. Todo muy bien hasta ahí. Se la pagué. Y el glorioso Soul Calibur too. La gran caja blanca la conocían unos pocos nomás. Era nuevita. Imagínense lo que era para mí eso, litros de baba emanando de mi boca como manantial... ¡Qué lindooo! Bué, retomemos. Yo muy feliz con mi DC, pero por el otro mal, porque pasaba por un mal momento económico. En fin, este ex-amigo me invitó a Miami (su vieja vive allá), siempre y cuando me garpara yo el pasaje y demás gastos, así que decidí poner manos a la obra y vendí la compu, la tele, la DC, todo menos mi alma... Finalmente, compré el pasaje y me quedaron unos mangos como para tirar allá unos días, todo muy lindo. Bué, acá se viene lo feo. La madre de mi amigo era nada menos que la maldad personificada, con eso les digo todo ¿no? Y bué, me largó a la calle a que consiguiera trabajo. Decir que sé algo de inglés, si no estarían buscando mi cadáver en algún lugar de Miami Beach. Pregunté a 300.000 personas distintas, pero es muy difícil para un turista conseguir laburo allá. De todos modos lo conseguí, gracias a un tipazo llamado Walter, que me orientó un poco y me hizo entrar a trabajar en un Car Wash. Pero el trabajo solo duraría 3 días, ya que un día a la madre de mi amigo se le ocurrió echarme y, sin tener adónde ir, no me quedó otra que mandarme al aeropuerto y dormir ahí, esperando a que salieran los aviones para la Argentina. El drama era que mi pasaje tenía una fecha estipulada de vuelta (no es que volvés cuando tenés ganas), así que no había asientos en el avión. Tenía que esperar y esperé. Todos subían menos yo, mi desesperación era terrible, pero el milagro se hizo. Observé a un tipo de traje -un piloto-, le expliqué mi drama y ¿saben qué hizo? Habló con los demás pilotos y viajé nada + y nada - que en la cabina (AGUANTE AEROLINEAS ARGENTINAS C@R@J*!). Hay buena gente todavía. En fin, perdí un amigo, pero ¿saben qué? Me guardé Soul Calibur porque sabía que algún día volvería a usarlo. Ahora tengo otra DC y con ella todo lo que había vendido. Quiero que sepan todos que esto no es un cuento, es verdad, y fue peor de lo que imaginan, y yo lo viví. Jamás voy a olvidar a la DC y a Soul Calibur, porque tuvieron relación con todo esto de alguna manera. Les cuento toda esta gran anécdota porque quizás sea interesante para su esquinita anecdotera. Bueno, me despido hasta febrero, donde los volveré a leer.
Adiós y gracias totales.

PD: Dejo mi mail para todos aquellos que quieran hablar sobre el universo DC & ETC: brown_diego@hotmail.com
PD2: ¿Por casualidad saben cuántos finales tiene Shenmue?

Che, loco, qué garrón el tuyo... Bueno, qué se yo, ya tenés una de esas historias para contar en las fiestas o relatárselas a tus nietos el día de mañana ¿no? En cuanto a tu pregunta, te podemos decir que Shenmue tiene un solo final y varios lugares en donde uno puede "perder", pero siempre te dan la oportunidad de retomar las cosas.

Leandro De Rissio

¿Cómo les va? Hace rato que estoy pensando en escribirles pero no sé por qué no lo hacía. Creo que estaba ocupado mirando a Pamela en Baywatch o algo así. Así que ya que les escribo les mando un dibujito que hice y que pinté en la computadora. Jaque'o es el nombre del personaje. No me pregunten por qué, pero creo que encajaría en el árbol genealógico de Martín Varsano (va con onda, ¡por favor, no eliminen este mail!). Fuera de joda, quiero decirles muchachos que de verdad los admiro un montón y que me compro su revista, a pesar de mis 16 años y de que todavía soy virgen, porque me encanta el humor y la seriedad que le dan, me la compro porque se nota que está hecha en serio y no me parece cara, para nada, dada la calidad y la cantidad de las hojas y la calidad de la información y porque es argentina. Quiero decirles que una de las secciones que más me gusta es la de Reader´s Corner, me enganché cuando se armó el quilombo con ésos que se escribían para "intercambiar opiniones", creo que duró como cuatro o más números, pero me pareció bien cuando ustedes les pararon el carro. Prefiero a los que escriben con onda como yo, viejita. También me gustaba la parte de Tecno & Toys, que no sé por qué la sacaron, porque estaba bárbara. Bueno, espero que se hayan dado cuenta que de verdad los admiro mucho y espero, más allá de si me lo publican o no, que les guste el dibujo y por favor, Martín, no te enojés que fue con onda.

Un abrazo enorme, Leandro De Rissio.

P.D.: Si alguien quiere escribirme porque le gustó el dibujo o algo, o simplemente expresar un insulto hacia mí, o decirme que mejor me dedique al tenis y me quiere mandar alguna dirección donde pueda ir, les dejo mi mail: leandro_dr@hotmail.com

Hola, Leandro. Te comento qué fue lo que pasó con Tecno & Toys y, de paso, se lo aclaramos a todos. Como no tenemos demasiado espacio en la revista y muchos de nuestros lectores se quejaban que la sección en cuestión no tenía mucho que ver con Next Level en sí, decidimos sacarla para poner más info. Además, no te olvides que también editamos Nuke y ella es la especialista en estas cosas. Pero no se preocupen, en cuanto salgan muñequitos copados se los mostraremos en la sección Now Loading. Varsano está muy enojado y seguro que me echa por haber publicado tu mail y tu dibujo... pero yo no me pierdo ninguna oportunidad



para hacerle una jodita. :0)

Rodrigo H.

Hola a todos los lectores de Next Level. Les quiero hacer unas preguntitas nada más.

1) ¿Qué es la Commodore 64?
2) ¿Saldrá Shenmue para la Play 2?
3) ¿Cuándo sale la Gamecube?
4) ¿Cuándo viene a la Argentina la PlayStation 2 americana y cuánto saldrá?
Bueno, les quiero decir a todos que su revista es la mejor y que sigan así.
Chau, un abrazo a todos.

Así de sintéticos me gustan. Muy bien, Rodrigo... corto, conciso y palo y a la bolsa...

1) Es una computadora reeee vieja, que de alguna manera fue, junto con la Amiga, el comienzo de muchos en el mundo de los videojuegos. Pero no te confundas, la compu en cuestión tenía 64 K y la 128... ¿adivinen cuánto? Pero para la 128 eran muy pocos los juegos que aprovechaban los 64 K de más. Una lástima... ¿Alguno de ustedes se acuerda lo difícil que era hacer andar los juegos en cassette? Sí, chicos... en esos entonces los juegos venían en cassettes de cinta... Casi prehistórico. Pero... ¡qué tiempos aquellos!

2) No.

3) En algún momento del 2002. Es la última consola que va a salir... ¡Falta mucho!

4) Ya vino, estuvo tomándose unos mates por acá... está alrededor de los 1.000 pesos. Consultá, en algunos lugares está más cara, en otros más barata... este es un promedio. Aunque en algunos lugares la podés conseguir por 790 pesos.

Pamela 2001

Hi! Nuevamente les escribo y les mando otros dibujitos ya que los anteriores estaban algo borrosos (la impresora es la culpable), espero que estos estén OK.
Espero que hayan pasado felices y divertidas Fiestas, yo las pasé muy bien junto con mi familia, mis amigos, Next Level, la Play y la compu (je).
Se me ocurrieron algunas ideas para su revista:

a) Que Next Level traiga un póster.
b) Que traiga un CD, aunque la idea está bastante quemada, ¿no?
c) Que hagan concursos, por ejemplo: La carta del mes o el mejor dibujo.
d) Que inventen la máquina de hacer revistas automática y que todo el staff se vaya de vacaciones a Pinamar... (¡Qué bueno estaría esooooo!)
e) Que hagan un número especial con más hojas y secciones... ¿un motivo? No lo inventé. Puede ser por el cumple de la revista o por el nuevo milenio.
f) Una sección que diga: Dibujos de Pamela. No, algo más cheto como: Art of Pam (Soñar no cuesta nada).
g) Que, sobre todo, sigan tan originales como siempre...
En fin, esas son mis propuestas... lo van a pensar ¿no? ¿Hay posibilidades de que salga Resident Evil: Code Veronica para PC?
Su propuesta era la de contar alguna anécdota graciosa que nos haya pasado con las consolas. Bueh, les cuento que la PlayStation es de mi hermano y la compu es mía... Pero claro, nos turnamos: ¡cuando él juega con la computadora yo estoy con la Play! Con la diferencia de que yo a él le cobro un peso la hora... (¿creen que es abuso?). De hecho, mi hermano se compró juegos para mi compu (Age of Empires, etc) y yo para la Play.
Ok, esto es todo por mi carta, yo me quedo sobreviviendo al Summer con cuatrocientos ventiladores a mi alrededor, en bikini, tomando algo helado y mirando fotos de Pinamar. Espero que publiquen mi cartita tan breve. Me estoy despidiendo pero volveré con ideas tan cool como éstas (?) y les digo lo de siempre... NO CAMBIEN.
Chao

Hello, Pamela! Bueno, luego de poner más de una vez tus dibujillos en esta sección finalmente decidimos presentarte en sociedad. Pamela es la autora de esa Jill que está en algún lado del correo y de otros dibujitos muy lindos que pudimos ver en otros números. Sobre tus recomendaciones... bueh, por ser vos las vamos a tener en cuenta. :0) Che, ¿cómo le vas a cobrar a tu hermano? Bueno, mientras que con lo que ganás te comprés Next Level, y todas la publicaciones de PowerPlay, está todo bien.

No me extrañaría que pronto Code Veronica se asome al mundo de la PC. Ojo, todavía no hay nada confirmado, ni siquiera un rumor, pero Capcom no se pierde una.

Rafael

Querida gente de Next Level, primero quiero decirles que realmente los admiro (y envidio un poquito, por qué no decirlo) por estar publicando mensualmente en un país como Argentina revistas de la increíble calidad de Next Level y Xtreme PC. No solo por la gran calidad que atesora la revista en cuanto a fotos, redacción, secciones, variedad, sino también por el tema que toca, ya que convengamos que en este país se debe hacer muy difícil hacer una revista que hable exclusivamente de videojuegos para consolas, hacerla con tanto nivel y que encima vendan bien.... Pero bueno, dejémonos de chupar las medias por un ratito, ¿no? Me llamo Rafael, tengo 21, vivo en Palermo y soy el afortunado poseedor de una Dreamcast con varios juegos, entre los que se encuentran Code Veronica (impresionante), Virtua Striker 2, Grandia 2, Soul Calibur, Street Fighter 3, MDK 2, etc. Pienso que Sega con esta máquina está superando las expectativas y volviendo a la gloriosa época que supo pasar en los comienzos de los 90 con la maravillosa Mega Drive y aún superando lo conseguido con esa máquina. Lo de la Saturn pienso que fue más que un fracaso un muy mal trato por parte de Sega America, ya que en Japón estaba teniendo un éxito considerable con juegos en mi opinión hasta mejores que muchos de PlayStation, los cuales en su mayor parte explotaban a la perfección la increíble capacidad 2D de la máquina y no fueron distribuidos en los EE.UU., como por ejemplo Dracula X (majestuoso), Metal Slug o Strikers 1945 2. Siendo, por el contrario, distribuidos juegos tipo Robotica, Doom, Shinobi o Bug! (¡este último vergonzosamente horrible!)... Pero, como nuestros amigos yankees siempre se creen los dueños de la verdad, y los sabelotodos, el resto del universo nunca puede ni tener la razón ni hacer cosas mejor que ellos, por lo que "decidieron" arruinar una consola que en mi opinión tenía (de ser bien tratada) un futuro tan prometedor como lo tuvo la PlayStation. Pero, en fin... disculpen si me extendí mucho con el tema Saturn pero como fui uno de los escasos y sufridos poseedores de la misma, me sentí con la obligación moral de tocar el tema.
En cuanto a la competencia entre las nuevas consolas, quiero decir que, hoy por hoy, Dreamcast lleva una ventaja notable en cuanto a PlayStation 2 por el simple hecho de que tiene más tiempo en el mercado y por ende una mayor cantidad de juegos disponibles (y casi todos de una calidad envidiable), mientras que la Play 2 no solo salió mucho después sino que tampoco se están sacando juegos de un nivel respetable, siendo buenos ejemplos mediocridades como Street Fighter Ex 3, Armored Core 2, X Squad o el mismísimo Tekken Tag Tournament, que si bien es un gran juego no llega ni a los talones a la majestuosidad de Soul Calibur. De la conexión a Internet no voy a hablar porque creo que en Argentina se va a hacer muy difícil poder jugar en red con juegos de la calidad de Quake III Arena a través de nuestras queridas consolas... Por el lado de Nintendo, seguramente seguirá con la filosofía de orientar sus productos al público infantil (léase de 10 a 16 años), por lo que creo que la Gamecube más allá de sus excelencias técnicas no va a ser la excepción... puede que a algunos los atraigan juegos del tipo Zelda, Mickey's Speedway o Banjo-Kassoie (o como se escriba),

pero yo me quedo con los Resident Evil, MDK o Carrier... supongo que será por una cuestion de edad, no lo sé.
Y llegó el momento de nuestro gran amigo Bill y su manga de monopolizadores. Microsoft cree que a esta altura va a conseguir lo que Sony consiguió en su época con PlayStation (es decir, desbancar a los grandes de la industria con una máquina superior) ¡ERROR, CARAJO, ERROR! En Japón por supuesto va a fracasar, debido a que nuestros amigos amarillos no consumen cualquier porquería como los norteamericanos ni son tan pelotudos (perdón) como éstos. En USA a lo mejor vende bastante bien, total los yankees compran hasta un cenicero de moto si se los encajás... todo dependerá del precio, de los juegos y de las facilidades que brinde la máquina. Pienso que la PlayStation irrumpió en el mercado en el momento justo, cuando todavía había chances para que éste se amplie y en una época en que todavía se podía innovar verdaderamente en cuanto a la creación de juegos (se pasó de las 2D a las 3D), mientras que a medida que va pasando el tiempo las diferencias entre las distintas generaciones de máquinas van siendo cada vez más chicas... ahora ya están instaladas las 3D y se dedican solo a pulirlas y perfeccionarlas.
Una última cosa: me gustaría conseguir un Neo Geo y les agradecería si me pueden decir dónde puedo conseguir la máquina y algunos juegos, si es que se puede conseguir en algún lugar de la ciudad, ya que siempre quise tener la Neo Geo pero nunca pude debido a los exhorbitantes precios que se cobraban por ella y por los juegos (¡algunos acá te los vendían por $400!).
¡Sin más que decirles, me despido deseándoles un muy feliz año 2001 a ustedes y a todos sus lectores! Y, si por casualidad, en algún momento necesitan un colaborador, les ruego me tengan en cuenta... ya tienen mi mail.

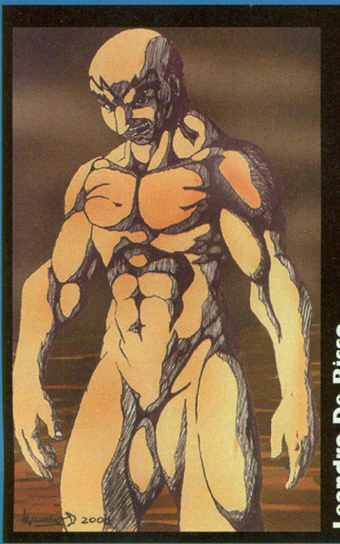
PD: River, Nirvana, las minas, los videojuegos y Next Level... ¡UNA PASION!

Hola, chei, sí... a mí también me clavaron con la Saturn pero no le guardo ningún rencor a Sega luego de los maravillosos momentos que me hizo pasar con la Mega Drive y, ahora, con la Dreamcast. ¿Un Neo Geo? La manera más rápida sería por páginas de remate en Internet... Rodolfo A. Laborde, Fito para los gomías, nos contó que en Japón estas maquinitas costaban sus buenos pesitos. ¡Y ni te digo los juegos! Así que por estas tierras un juego para la Neo Geo podría costarte el doble o el triple de un título de PS2 o Dreamcast... una guasada, bah.

Sino, tal vez, alguno de nuestros lectores tenga uno que quiera vender y te lo comunique. Un abrazo... Ah, me olvidaba, se escribe "Kazooie". Pero te entendimos igual, no te hagas drama.

Oka, como quisimos poner los dibujitos de nuestros lectores, Pamela y Leandro, nos quedamos medio cortos a la hora de contestar sus cartas. Los esperamos el mes que viene y estamos deseosos de escuchar más anécdotas o de seguir arbitrando la Guerra de las Consolas... aunque ya de eso tuvimos suficiente, ¿no creen? Un abrazo a los hombres y un beso en la mejilla a las mujeres, y colorín colorado, esta Next Level se ha acabado...

Readers Gallery



Leandro De Risso



Pamela 2001

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail. ¡Manden dibujos!
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemanía! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más... / **NUMERO 13 (Feb 2000)** Especial: La conspiración Capcom Umbrella Soluciones Guías Gran Turismo 2 y Soul Calibur - Trucos: Cybertiger - NBA Live 2000 - Virtua Striker 2 y más... / **NUMERO 14 (Mar 2000)** Especial: PlayStation 2: Revelamos todas sus características Soluciones Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies - Trucos: Ready 2 Rumble - Mario Party 2 - Crazy Taxi y más... / **NUMERO 15 (Abr 2000)** Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos Soluciones Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Jet Force Gemini y más... Poster Doble: Pokemon / NFS Porshe 2000.

Mayo 2000 — NUMERO 16
Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Junio 2000 — NUMERO 17

Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000 — NUMERO 18


Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Agosto 2000 — NUMERO 19


Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Septiembre 2000 — NUMERO 20
Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

Octubre 2000 — NUMERO 21
Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Analisis del nuevo GameShark para Dreamcast

Noviembre 2000 — NUMERO 22


Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Diciembre 2000 — NUMERO 23


Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Enero 2001 — NUMERO 24


Especial: Xbox Final Test: Persona 2 - Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis (DC) - Unreal Tournament Trucos: Banjo Tooie - Driver 2 - Colin McRae Rally 2 - Guilty Gear X - y mucho más.

Enero / Febrero 2000 — NL EXTRA NUMERO 1


Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

Marzo / Abril 2000 — NL EXTRA NUMERO 2
Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

Mayo 2000 — NL EXTRA NUMERO 3


Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

Junio 2000 — NL EXTRA NUMERO 4


Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

Julio 2000 — NL EXTRA NUMERO 5


Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

Agosto 2000 — NL EXTRA NUMERO 6


Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Parasite Eve 2

Septiembre 2000 — NL EXTRA NUMERO 7


Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica: Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

Octubre 2000 — NL EXTRA NUMERO 8
Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 Guía Estratégica: Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

Diciembre 2000 — NL EXTRA NUMERO 9


Soluciones: Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis 2 y Countdown Vampires Trucos: todos los trucos para tu consola. Póster doble: Tomb Raider Chronicles.

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**, El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90 Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.



VENTA UNICAMENTE DE TITULOS ORIGINALES











www.cdmarketonline.com.ar

VENTA ONLINE CON TARJETA O CONTRAREEMBOLSO A TODO EL PAIS

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard · American Express · VISA · CABAL

ENVIOS AL INTERIOR · TARJETAS HASTA 12 CUOTAS · CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.